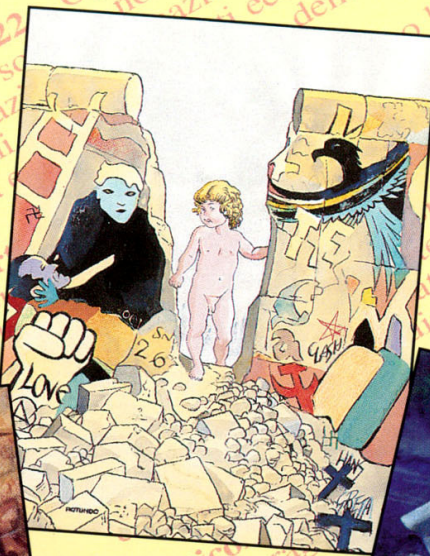
L'ETERNAUTA

LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 146 LIRE 7.000

GIUGNO 1995 MENSILE SPED. IN ABB. POSTALE 50%

IN REGALO
un videogame per PC e compatibili della serie COMIC ART GAMES
le istruzioni di gioco sono a pagina 94

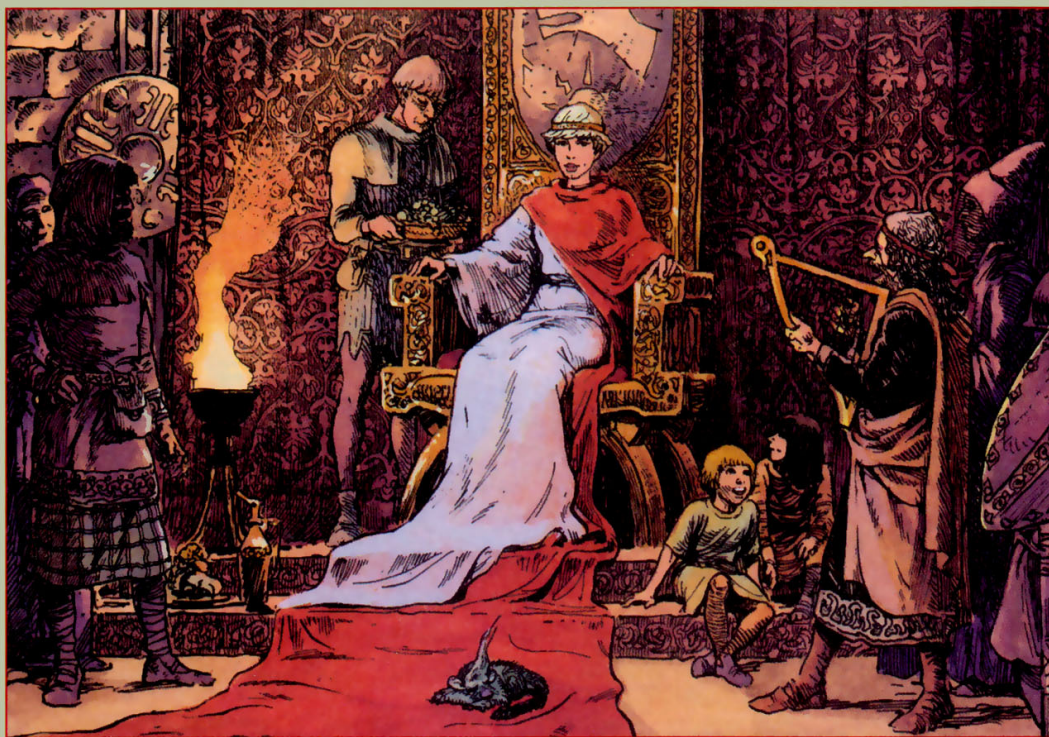
GHITA DI ALIZARR: I MILLE MAGHI DI URD
di Frank Thorne

Sioban II: BLACKMORE
di J. Dufaux & G. Rosinski

PETER KOCK
di R. Barreiro & F. Solano Lopez

Carissimi Eternauti

sono ormai più di sette anni che lavoro nel settore dei fumetti e mi ritengo certamente un fortunato: svolgo una professione che mi piace (di più: mi entusiasma!) e riesco a viverci decorosamente. Ultimamente, frequentando le varie mostre-mercato nonché decine di librerie specializzate, mi capita di essere avvicinato da ragazzi molto giovani che mi chiedono sempre la stessa cosa: come si diventa sceneggiatori di fumetti? Io, all'inizio, sorrido con sicurezza, certo di trovare immediatamente una risposta semplice e valida per tutti; poi, quasi sempre, mi blocco e mi rendo conto di non essere in grado di consigliare nessuno. Non ci sono strade già tracciate o regole preconfezionate, ma soltanto esperienze personali, diverse per ognuno. Cosa posso dirvi? Preparate delle storie totalmente vostre, oppure cercate di scrivere soggetti riguardanti un personaggio già esistente in edicola. In entrambi i casi, certo, conta la qualità del prodotto, ma vanno tenute in considerazione anche la fortuna e la conoscenza del mercato. Ecco, forse quest'ultimo aspetto è quello più importante. Dovete essere aggiornati sulle novità editoriali appena uscite e su quelle in preparazione, in maniera tale da potervi proporre a riviste che forse più delle altre già affermate necessitano di idee nuove, e per essere al corrente delle voci di corridoio siate presenti a tutte le presentazioni e le mostre, anche quelle più piccole, cercando di conoscere autori già affermati e neofiti come voi. E metteteci entusiasmo, questo posso dirvelo sin da ora!

Lorenzo Bartoli

SOMMARIO

Sioban II di J. Dufaux & G. Rosinski — **2**

Il ritorno di Jafar di R. Genovesi — **65**

Posteterna — **66**

Antefatto a cura di L. Gori — **67**

Peter Kock di R. Barreiro & F. Solano Lopez — **68**

Ghita di Alizarr di F. Thorne — **84**

Film interattivi per giovani generazioni di R. Genovesi — **92**

Victory Gundam: la reincarnazione del mito di G. Riccardi — **93**

Due consigli prima di cominciare... a cura di Yellow Kid — **94**

Comic Art News a cura di Yellow Kid — **96**

L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XIV – N. 146 Giugno 1995 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale 50% – **Direttore Resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amm.:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

GUARDA, FIGLIO MIO ...

L'ALBERO DELLA VERITA'! STA RIFIORENDO! INCREDIBILE!

COME... COME SE VOLESSE RIDARCI SPERANZA!
SPERANZA DI COSA, PAPA'?

BROOOOMMMMMM

GLI UOMINI DI BEDLAM! VANNO VERSO IL CASTELLO DEL MAGO!

SONO ANCORA MOLTO POTENTI!... MA NON SONO MAI RIUSCITI A FERMARE IL TEMPO! IL PASSATO E' LA LORO FORZA... MA I CANTI DI DOMANI SARANNO LA NOSTRA!!
1

E TU, FIGLIO MIO, VEDRAI RIFIORIRE GLI ALBERI DELLA VERITA', QUANDO RIECHEGGERA' ANCORA ...

... IL LAMENTO DELLE LANDE PERDUTE!

E' VERO... RIFIORISCONO!
2

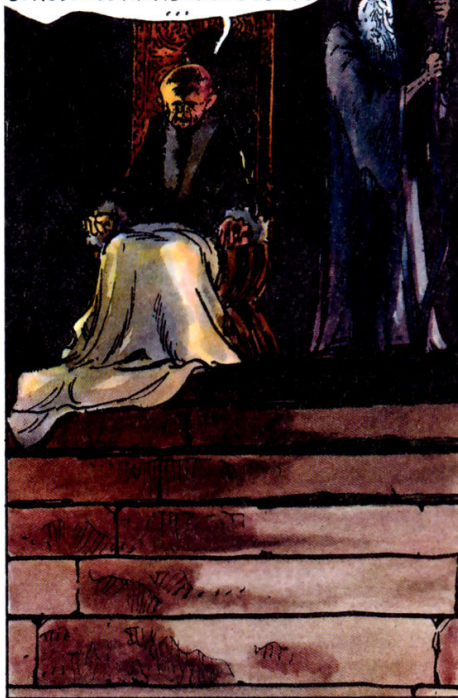
IL SANGUE DELLA VERITA' CIRCOLA DI NUOVO NEI VECCHI RAMI ... SENTO UN CUORE CHE BATTE... BATTE...

ODIO QUESTA VITA NUOVA, QUESTO CALORE ...

DEVO SOFFOCARLA, PRIMA CHE GLI ANTICHI LAMENTI RICOMINCINO. MA CHI MI AIUTERA' A SPEZZARE QUESTO CUORE NUOVO? CHI?

C'E' QUALCUNO QUI DI CUI MI POSSA FIDARE DAVVERO?! TRA DI VOI, **AMICI** MIEI, CHE HO PORTATO ALLA VITTORIA, SUI QUALI HO STESO L'ALA DEL MIO POTERE? CHE MANTENGO DALLA GRANDE BATTAGLIA DI **NYR LYNCH**?!.. RISPONDETEMI, **RISPONDETEMI**!
3

NON COMPRENDIAMO LA TUA COLLERA, VENERABILE MAGO. PERCHE' QUESTA INQUIETUDINE? ...NON POSSIAMO TREMARE DI PAURA PERCHE' QUALCHE ALBERO METTE I FIORI... TUTTO IL PAESE E' CALMO E NESSUNO SI RIBELLA AL TUO POTERE!

IL MIO REGNO E' NELLA TENEBRA! SE UNA VENA BATTE NEL MEZZO DELLE TENEBRE, SE UN SOFFIO DI VITA FA TREMARE LE VECCHIE CARCASSE IMPUTRIDITE, ALLORA, SI'... IO, BEDLAM, TREMO DI PAURA... CONOSCO LE ANTICHE LEGGENDE...

IL GIORNO IN CUI GLI ALBERI DELLA VERITA' RIFIORIRANNO, CHI E' MORTO IN QUESTE TERRE RIVIVRA'... UN CANTO SI LEVERA' E COLUI CHE L'ASCOLTERA' POTRA' RIPRENDERE LA LOTTA CONTRO L'USURPATORE...

COLUI... O COLEI!

CHE VUOI DIRE? TEMI QUALCUNO IN PARTICOLARE?

FORSE... MA ANCORA DUBITO...

DICCI CHI E'! LO SGOZZEREMO E TI PORTEREMO LA SUA TESTA!

SIOBAN! SI CHIAMA SIOBAN!

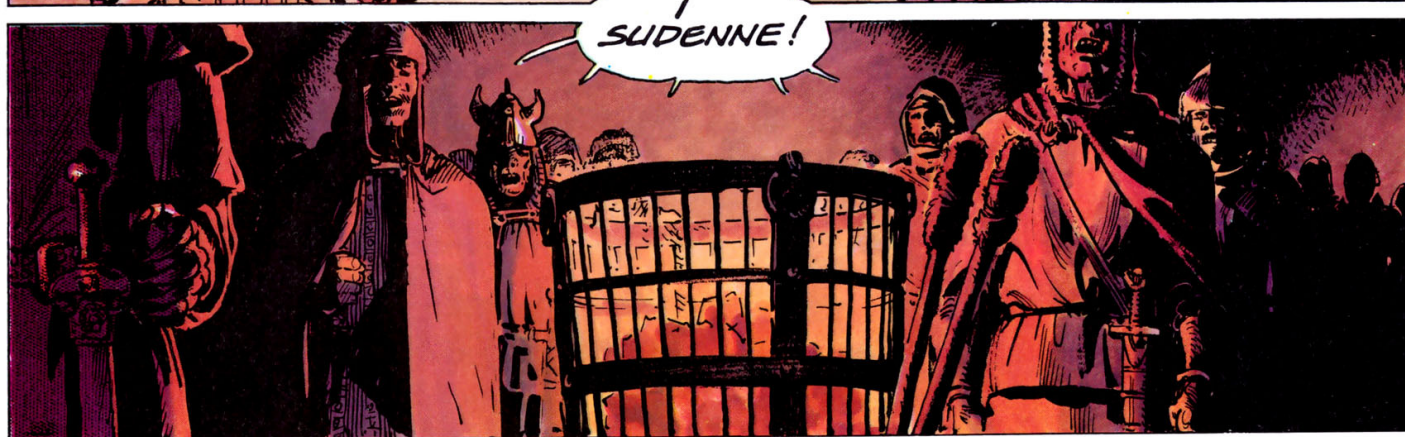
HA UCCISO SCALAG IN DUELLO... E, PERDIO, APPARTIENE AI SUDENNE!

I SUDENNE!

SIOBAN... SI'.

TORNI DAL CASTELLO DI BLACKMORE... HAI ASSISTITO ALLE SUE NOZZE?
HO VISTO COLEI CHE HA SPOSATO.

LADY O'MARA, LA VEDOVA DEL NOSTRO NEMICO WULFF, IL LUPO BIANCO!!

MORTE ALLA SUA MEMORIA! ALLA SUA LEGGENDA! ALLA SUA DISCENDENZA!
5

LA SUA DISCENDENZA! CERTO! **SIOBAN E' SUA FIGLIA!** E TU NON L'HAI UCCISA! E POI HAI PERMESSO CHE **BLACKMORE**, NOSTRO ALLEATO, SPOSASSE LADY **O'MARA**!

DAVVERO ?... MI STAI RIMPROVERANDO... MA FORSE HAI RAGIONE... INVECCHIO... PENSA, HO ANCHE MANGIATO UNA DI QUELLE GEMME CHE HO TROVATO SU UN **ALBERO DELLA VERITA'**... UN GESTO SENILE, VERO ?...
NO, VENERABILE! NON VOLEVO DIRE QUESTO...

MI RESTA UNA GEMMA. MANGIALA, PROVAMI CHE NON SONO RIMBAMBITO DEL TUTTO...
SE... SE CI TIENI...

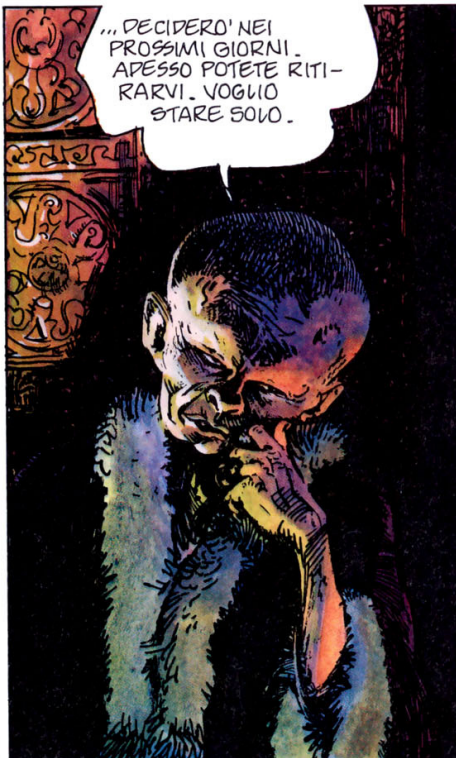
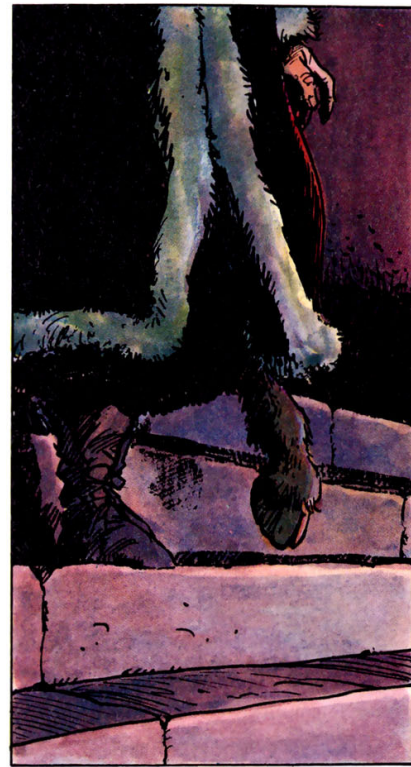
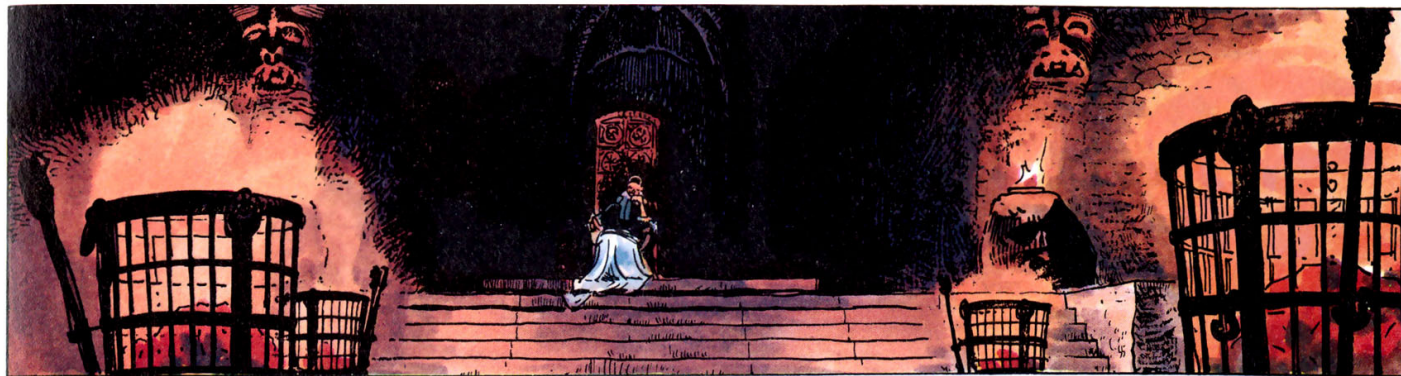
!??
...IO...

MANGIA!

GLOPP

DIMMI, LA PENSI ANCORA COME PRIMA, O SENTI NASCERE DENTRO DI TE UN'ALTRA VERITA' ?... LA **MIA** UNICA VERITA'...

CCC...RRRRRRRR
!??
6

MA...
CCCRRAAA...
AAAHHHH
EBBENE... CHI ALTRI NON VUOLE ASCOLTARE LA VERITA', L'UNICA VERITA', QUELLA DEL VENERATO MAGO BEDLAM ???
GLORIA AL MAGO BEDLAM. IL SUO REAME E' LA TENEBRA. NOI SIAMO LA TENEBRA!
LADY O'MARA BENEFICIA DELLA PROTEZIONE DI LORD BLACKMORE, CHE MERITA TUTTA LA NOSTRA FIDUCIA. ECCO PERCHE' PER ORA LA RISPARMIAMO. QUANTO A SUA FIGLIA...
...DECIDERO' NEI PROSSIMI GIORNI. ADESSO POTETE RITIRARVI. VOGLIO STARE SOLO.
E PORTATE VIA COLUI CHE NULLA E' STATO E NULLA E'!
7

CERA IKLEAM ORDI LUM...

...JON EVIA KJAKL CVENA HADJ... ZBOREA LYNCH AQUAZC O...

WINCH O OKM OKMONN!... OKMONN!... OKMONN!...

ZZZZZZZZZZZZZA!

ECCO! E' PRONTO... ASPETTIAMO CHE IL VAPORE SI DISSIPI E POTREMO AGGIUNGERE IL VELENO ALLA BIRRA!

E' SICURO CHE FUNZIONERA', MASTRO LAM? SICURO?!?

L'HO PROVATO SU UN TORO... E' MORTO FULMINATO IN POCHI SECONDI, CON LE ZAMPE ALL'ARIA E LA BAVA ALLA BOCCA!

FARA' IL DOPPIO DELL'EFFETTO SU QUELL'ABORTO DELL'OUKI! PRIMA CHE SE NE ACCORGA, GLI USCIRA' IL CERVELLO DALLE ORECCHIE!
9

AH! A QUEL PORCEL-LO PIACE LA MIA BIRRA ALL'IDROMELE? CHE VUOTI TUTTA LA PENTOLA! OFFRO IO STAVOLTA! AH! AH! AH!

L'OUKI!! STA ARRIVANDO!

OUKI OUKI

OUK?!

OUKI OUKI OUK!!!

LO SAPEVO!... LO SAPEVO!... QUELLA BESTIACCIA PASSA OGNI SERA DALLE MIE CUCINE! ... NON HA CHE DA SERVIRSI... SENZA VERGOGNA! IH! IH! IH! IH!

MMMMFFF... MMMF... MMFFFFF...

MIAM MIAM! OUKI OUKI OK!

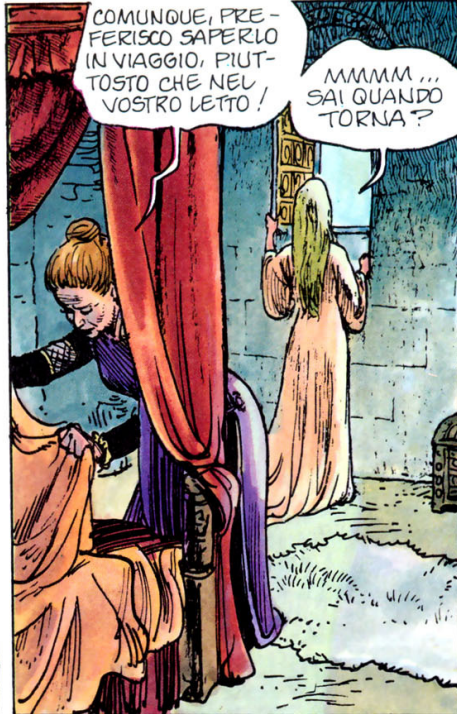
SLUUURPP
SLURRP
SLURRRPPP
10

IH! IH! IH! DOPO LO FACCIO A FETTE, LO FACCIO IN FRICASSEA, LO SPEZIO A DOVERE E ...
S'E' SCOLATO TUTTO!
E' MORTO? EH?
MORTO?
BUURRRRPPPPP
COME SAREBBE "BURP"!?
OUKI OUKI OK
OUKI??
BRRRRRRR
OUKI OUKI OUKI KI KI KI

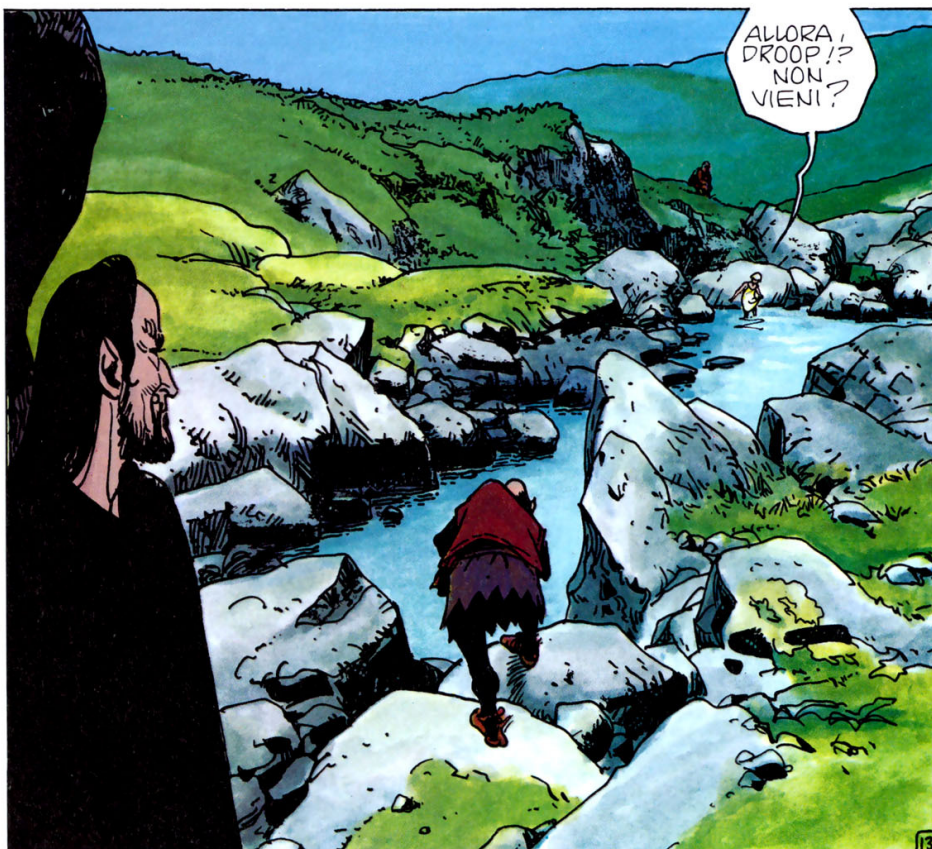
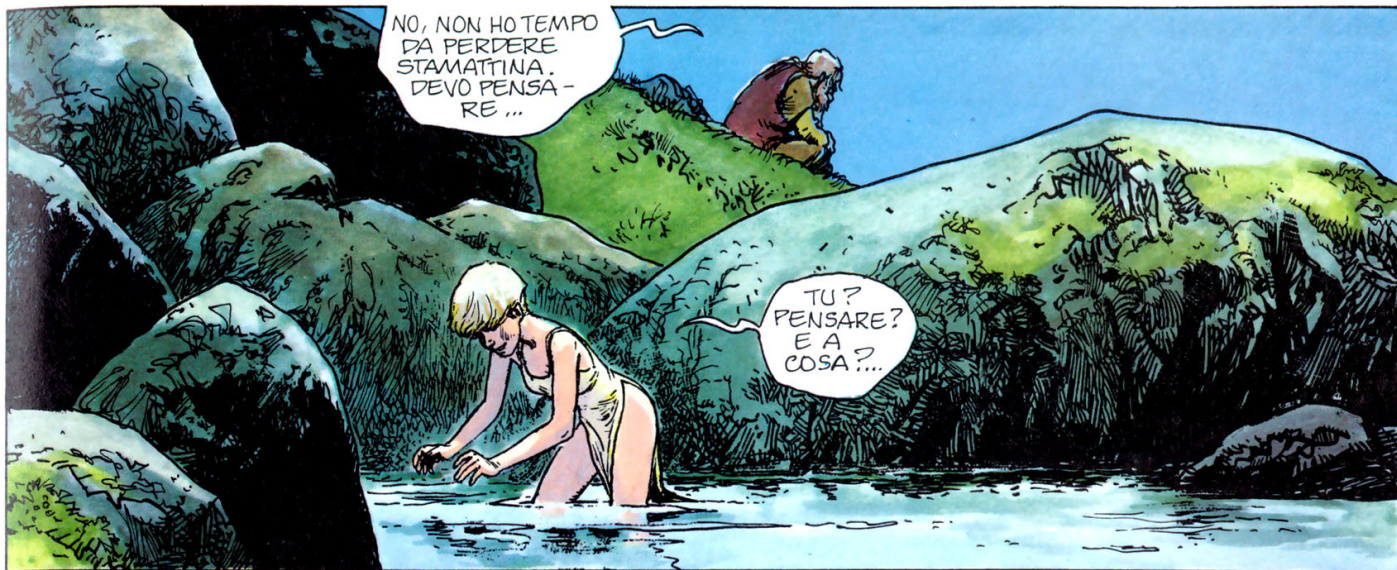
FORSE SONO SBAGLIATE LE DOSI...
SE L'E' BEVUTA... TUTTA! N-NON CI CREDO!
SI', FORSE IL TORO ERA MALATO... A VOLTE QUEI BESTIONI CREPANO DI COLPO!
NO... HO MESSO TUTTI GLI INGREDIENTI... BAVA DI ROSPO, MERDA DI TOPO, RAGNI SPREMUTI, BACHI DA SETA...
...UHNGHNGHHHH!! NON MI SENTO TROPPO BENE! CREDO CHE ANDRO' A VOMITARE!
BEUAAARRKKK
HEUEUUUUUUAAA
DIO! CHE SPETTACOLO RIVOLTANTE!
SI', E' DISGUSTOSO! UN UOMO PIU' CHE ADULTO CHE SI LASCIA ANDARE IN QUEL MODO!
DAVVERO NON VOLETE MANGIARE?
NO. NON HO FAME.
VI INDEBOLIRETE...
PASSERA'... AIUTAMI AD ALZARMI... HO BISOGNO D'ARIA...
!!??
12

MA ... COSA VI E' SUCCESSO ?!
NULLA ...

E' STATO QUELL'UOMO, VERO? LORD BLACKMORE !!
QUELL'UOMO, COME LO CHIAMI, E' IL MIO SPOSO ... IL PROTETTORE DI MIA FIGLIA ... NON HAI VISTO NULLA ...

NON HAI VISTO NULLA! HAI CAPITO ?!
COME DESIDERATE, MILADY.

COMUNQUE, PREFERISCO SAPERLO IN VIAGGIO, PIUTTOSTO CHE NEL VOSTRO LETTO !
MMMM ... SAI QUANDO TORNA ?

OH ... PRESTO, TEMO ... NON SI ASSENTA MAI A LUNGO.

ALLORA?
CREDO CHE SIA IL MOMENTO. SEMBRANO ENTRAMBI INDAFFARATI.

ALLORA, DROOP !? NON VIENI ?
13

NO, NON HO TEMPO DA PERDERE STAMATTINA. DEVO PENSA-RE...
TU? PENSARE? E A COSA?...

AD UN POEMA CHE CONTO DI DEDICARE ALLA DEA DEI MIEI SOGNI.
UHMMMM... NON PENSARE TROPPO FORTE! SE COLPISCI L'ARIA, NON AVRAI ALTRO CHE VENTO... E DAMA GERDA DETESTA LE CORRENTI!
PICCOLA PESTE! NON PUOI CAPIRE IL POETA CHE SI RITIRA DAI RUMORI DEL MONDO!

FIGLIO DI AEGIR * CHE PARLI DALLA SUA BOCCA, VERSA LACRIME E SANGUE! ALLONTANA DA NOI I CANTI DI RIBELLIONE!

14

* DIO DEL MARE

UN POETA! NON NE VEDO IN GIRO! AH, NO... ASPETTA! NE VEDO UNO IN ACQUA!!

ECCOLO! GUARDA, DROOP! HO PRESO UN POETA ACQUATICO! ALMENO LUI E' COMMESTIBILE!

PFFFF! GIOVANI... SEMPRE AD AGITARSI E A GESTICOLARE! ALLA LUNGA, STANCANO!

VEDIAMO... COMINCIAMO CON: "IL SUO CORPO PASSA SULLE MIE LUNGHE NOTTI COME UN VELO DI SETA E ORO..."

...OPPURE ATTACCO COSI': "TI VOGLIO, BEVIAMO, TI PRENDO, MANGIAMO!"... UHM... SUONA MOLTO PIU' GAGLIARDO!

15

!!

DROOP!
EH!?!

AIUTO!

ARRIVO! TIENI DURO!

AAAAHHH!

DROOP...

16

AAAHHHHH
ALZATI. E' TUTTO FINITO!
!!?
....
CHI... CHI SIETE?
COLUI CHE DOVEVA SALVARTI.
PERCHE' NON E' FORSE PER TE CHE RIECHEGGIA IL IL LAMENTO DELLE LANDE PERDUTE?
IL LAMENTO!
PER VYSALD!

EBBENE?
CE LA FARA'. GUARDA ... STA GIA' RINVENENDO ...

OHHHH ... TI-TI VOGLIO ... TI PRENDO ...

GE-GERDA? SIETE STATA VOI A COLPIRMI?...

DEVO LASCIARTI ADESSO. MA TI SARO' ACCANTO QUANDO DOVRAI COMBATTERE IL NEMICO ...

TI VERRA' CHIESTO, PENSACI BENE: "IL MALE E' NEL CUORE DELL'AMORE?"

IL MALE E' NEL CUORE DELL'AMORE? NON-NON CAPISCO ...

ASPETTATE! NON SO NEMMENO IL VOSTRO NOME!!
SEAMUS. APPARTENGO ALLA CONFRATERNITA DEI ...
18

...GUERRIERI DEL PERDONO!
E'UN GUERRIERO DEL PERDONO!

LO SENTO! LI RICONOSCO DA LONTANO! SEMPRE QUELL'ARIA DOLCE, RASSICURANTE, QUEL MODO DI APPARIRE DAL NULLA...
IN OGNI CASO, GLI DEVE LA VITA! SE NON FOSSE INTERVENUTO...

E SE TORNASSE?... SONO STATI LORO A SOLLEVARE L'ESERCITO DI CUI DISPONEVA LUPO BIANCO QUANDO SBARCO' SULLE NOSTRE TERRE... I GUERRIERI DEL PERDONO HANNO SEMPRE APPOGGIATO I SUDENNE...

ALLORA DOBBIAMO AVVISARE BEDLAM....! CHE DIA DISPOSIZIONI...
DAL MARE... NON POSSONO CHE VENIRE DAL MARE...

QUANTO A SIOBAN, DEVE SPARIRE AL PIU' PRESTO!

IL SUO CUORE DEVE CESSARE DI BATTERE...

...CHE QUEL CUORE SEMBRA ATTIRARE LE ANTICHE LEGGENDE!...

...E NOI NON NE VOGLIAMO!

LA UCCIDERAI STANOTTE STESSA! CON QUESTO.
19

OUKI
OUKI
OUKI
LO SO, PICCOLO OUKI, LO SO: HAI UN SACCO DI COSE DA RACCONTARMI.

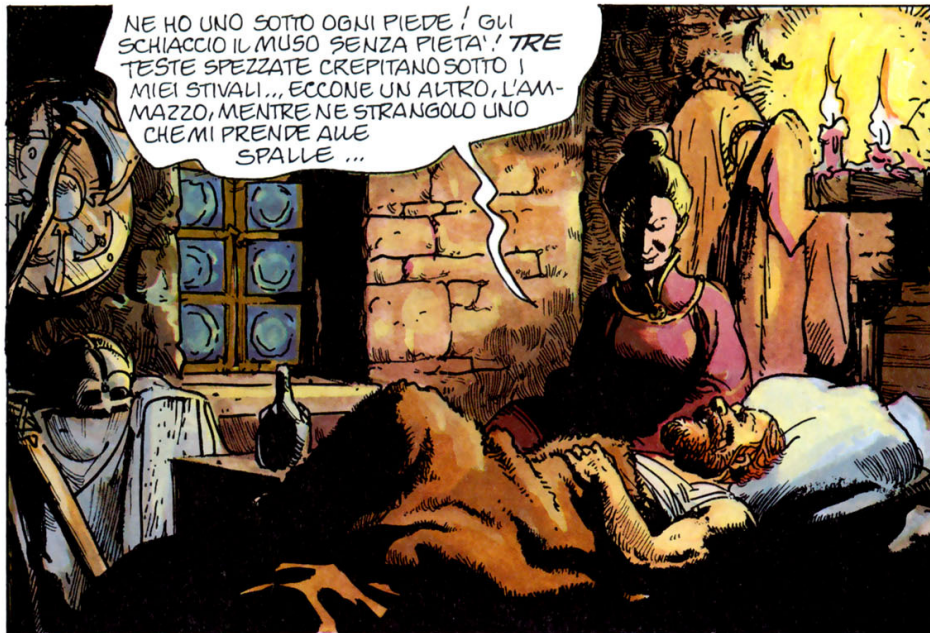
ANCH'IO. MI E' SUCCESSA UNA COSA FANTASTICA ! UN UOMO MI HA SALVATO LA VITA. UN UOMO DALLO SGUARDO TENERO, BUONO...
OUKI OUKI ?...

AH! SE SOLO POTESSIMO CAPIRCI... LA VITA SAREBBE PIU' BELLA, VERO PICCOLO OUKI...!?
YOUK, YOUK, YOUK, YOUK.

FORSE ABBIAMO GLI STESSI SOGNI... LE STESSE SPERANZE ...
OUK.

GLI ALBERI DELLA VERITA' ! SONO RIFIORITI !

POSSIBILE CHE SIA PER STANOTTE ?
20

... MA QUEI TERRIBILI MOSTRI MI ERANO ADDOSSO! ERANO TANTISSIMI!

NE HO UNO SOTTO OGNI PIEDE! GLI SCHIACCIO IL MUSO SENZA PIETA'! TRE TESTE SPEZZATE CREPITANO SOTTO I MIEI STIVALI... ECCONE UN ALTRO, L'AMMAZZO, MENTRE NE STRANGOLO UNO CHE MI PRENDE ALLE SPALLE...

... ALLORA AMMAZZO ALTRE DUE CREATURE IMMONDE CHE MI PRENDONO DA DESTRA! AH! E TAGLIO! E SPEZZO! E STRANGOLO!...

MA, AMICO MIO, SE HO BEN CAPITO, IN QUEL MOMENTO TANTO CRITICO AVEVATE BEN TRE GAMBE E QUATTRO BRACCIA?

TRE GAMBE... QUATTRO BRACCIA?

OHHH!! MI SENTO MALE! LA FERITA SI RIAPRE! ... MORIRO'!...

MA NO, MA NO, AMICO MIO... SONO QUI E RESTERO' CON VOI FINCHE' NON VI SARETE RISTABILITO...

DAMA GERDA...
SI'?...
21

EHM... IO VORREI IL VOSTRO VELO D'ORO... MANGIO IL VOSTRO CORPO... EHM... NO, IO... IO BEVO... SI', E' COSI'... BEVO LA MIA MEDICINA... EHM...

!?!

OH! VOI!
STUPITA DI VEDERMI, BAMBINA MIA?!

SI', UN PO'. NON SAPEVO DEL VOSTRO RITORNO. SPARITE E RIAPPARITE SENZA AVVERTIRE...
CAPISCO. HO SAPUTO CHE VOSTRA FIGLIA HA AVUTO UN INCIDENTE.

UN INCIDENTE?! STAVA PER MORIRE, VOLETE DIRE! E NON ERAVATE PRESENTE PER PROTEGGERLA, COME PROMESSO!

AH, SE VOLESSE BENE SOLO A ME, BIMBA MIA, LE COSE SAREBBERO ANDATE DIVERSAMENTE!

L'OUKI!
RR...

RRR... ROUKK... ROUKKKK...

MMM... E' VERO! QUESTE BESTIACCE HANNO IL SONNO PESANTE!

QUESTO CUORE CHE PULSA...

...E CHE SANGUI-NERA'!
23

!!

BBRRRRROOOOOMMMM

JUDE!!

KRRRRRR
NO... NON POSSO... NON POSSO... NON ORA!

BBRRRROOOOOOMMMM

??

SsssccKLLANNGG

...QUESTO CANTO... FERMATE IL CANTO! LA MIA POVERA TESTA BRUCIAAAH...
25

BBBRROOOMMMMMMM

ZZZAAAAAAH
FIGLIA ... PICCOLA MIA ... FUGGI, FUGGI!

ERVMH! MLFH M'ZELMH KZH YVV GUNKHZ KVIVVIV!

VUOLE CHE LO MONTI ... CHE LI SEGUA ...

PADRE, LI AVETE INVIATI VOI ?
27

ZOOLMH !!

OUKI OUKI...

GLI EVENTI PRECIPITANO! SPERO SOLO DI ARRI-VARE IN TEMPO!

E' L'ALBA. DOBBIAMO RIPARTIRE...
LO SO. ASPETTA ANCORA UN ISTANTE!

GUARDA!!!

E' LUI!

PER THORGUNN! C'E' FORSE RIUSCITO?...

SI', AMICO MIO, L'HO TROVATA!... LA FIGLIA DI WULFF, IL LUPO BIANCO... HA ASCOLTATO IL LAMENTO SI E' LASCIATA CONDURRE DALLA LEGGENDA ANTICA FINO ALLE LANDE PERDUTE, E LI'...

...RITROVERA' SUO PADRE!

LE LANDE PERDUTE!

FZ! MFH G'ZGGVMWILMH!

DEVO ANDARCI SOLA! NON MI ACCOMPAGNERANNO... QUESTE TERRE SONO MALEDETTE PER LORO...

E SIA! NON HO CAVALCATO TUTTA LA NOTTE PER TIRARMI INDIETRO ALL'ULTIMO MOMENTO!

O DÈI, CHE GIOCATE CON LE NOSTRE VITE, AIUTATEMI, PERCHÈ DAVVERO NON SO COSA FACCIO!
30

HHHIIIIIII
!??
OH !
NYR LYNCH!!!
31

CROOAAA
CROOOAAA

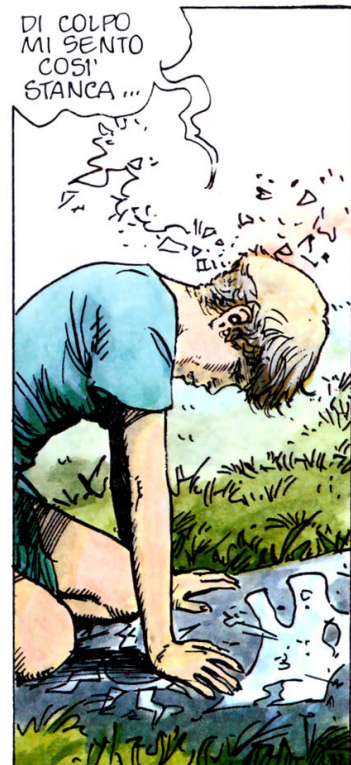
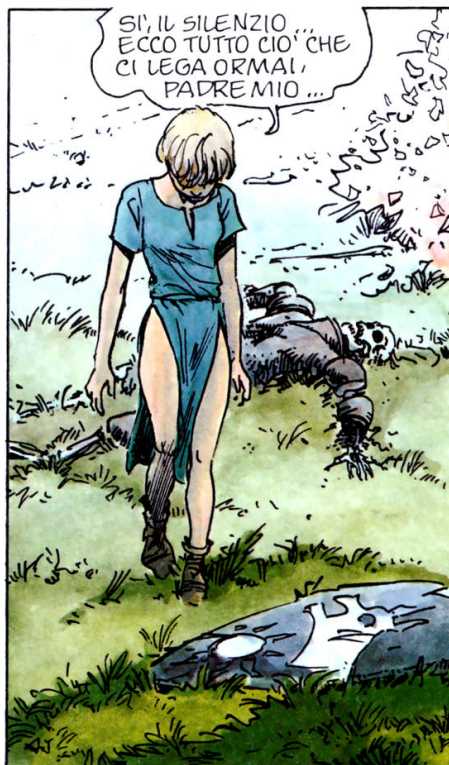
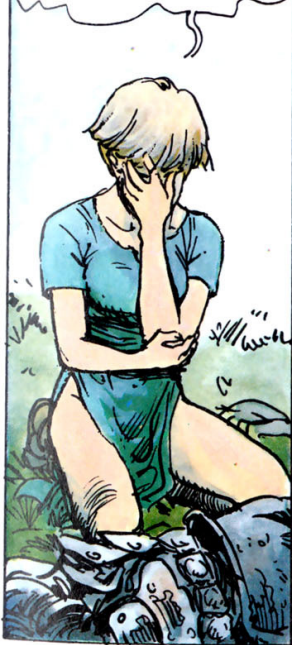
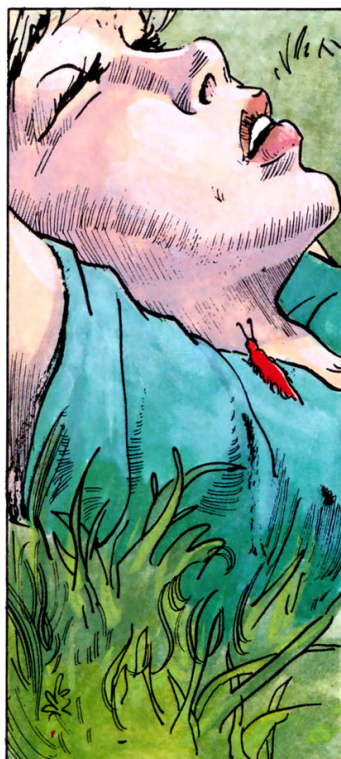
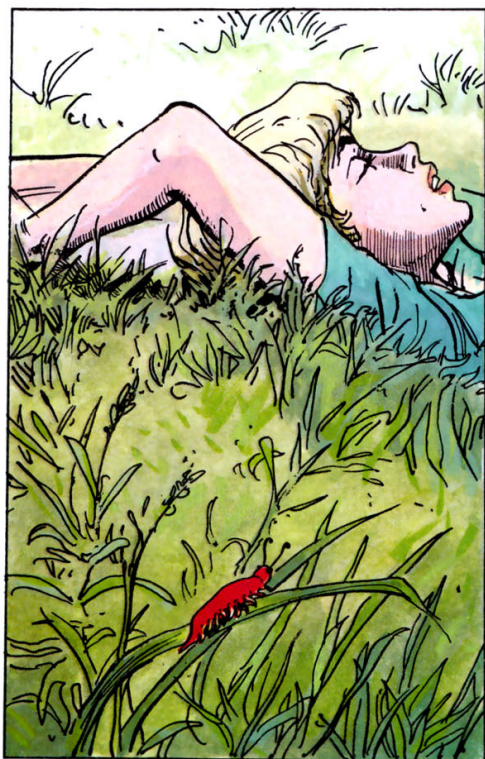
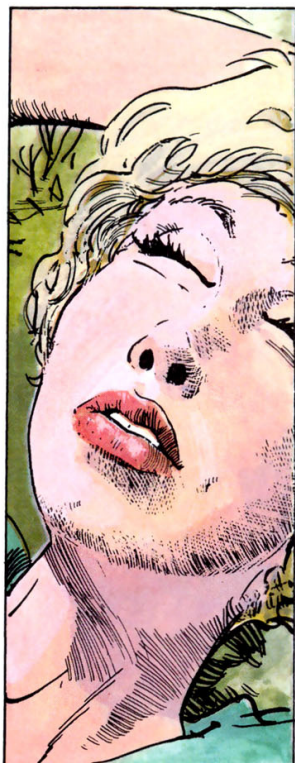
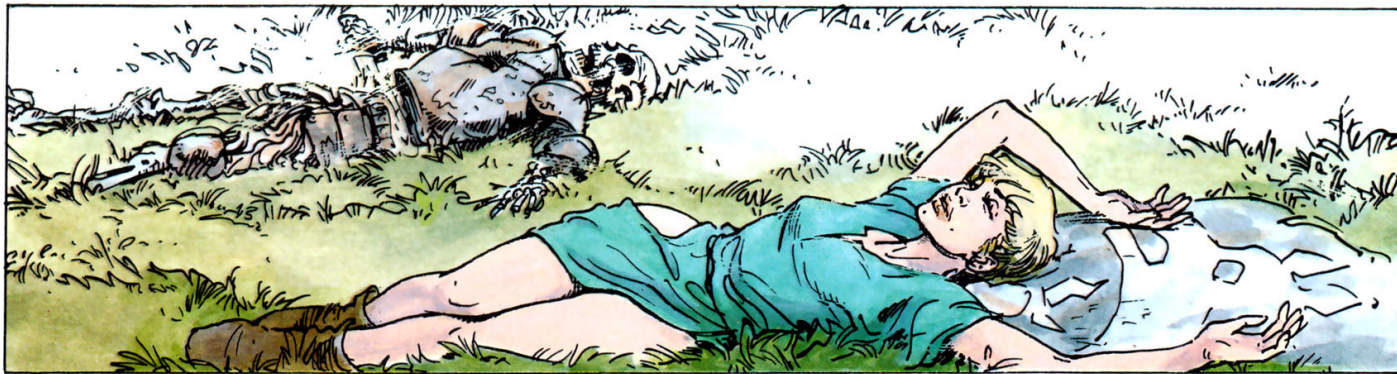
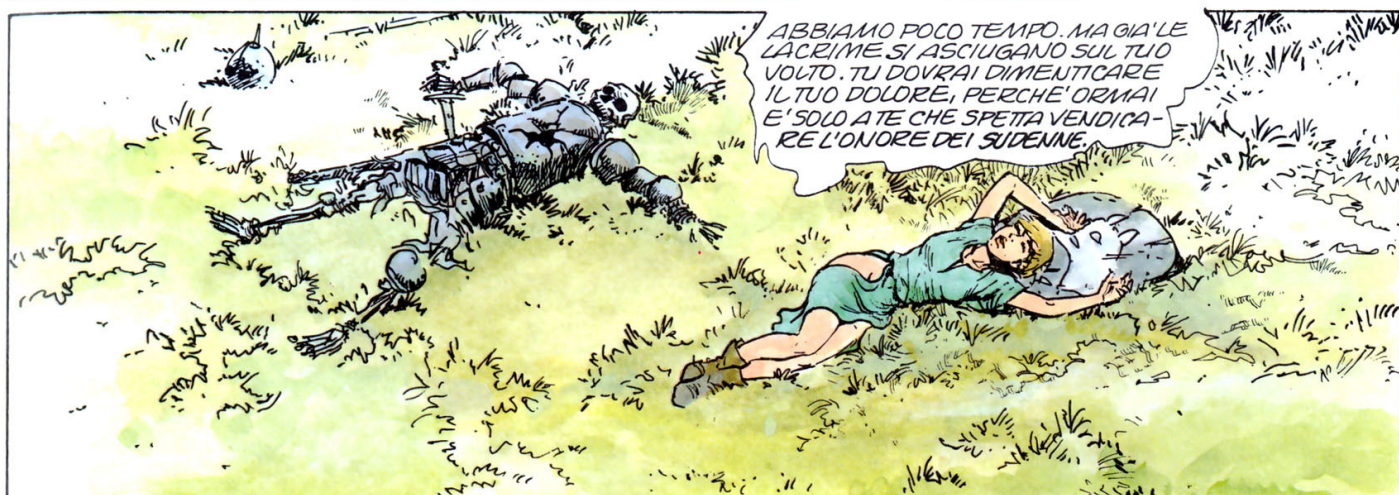
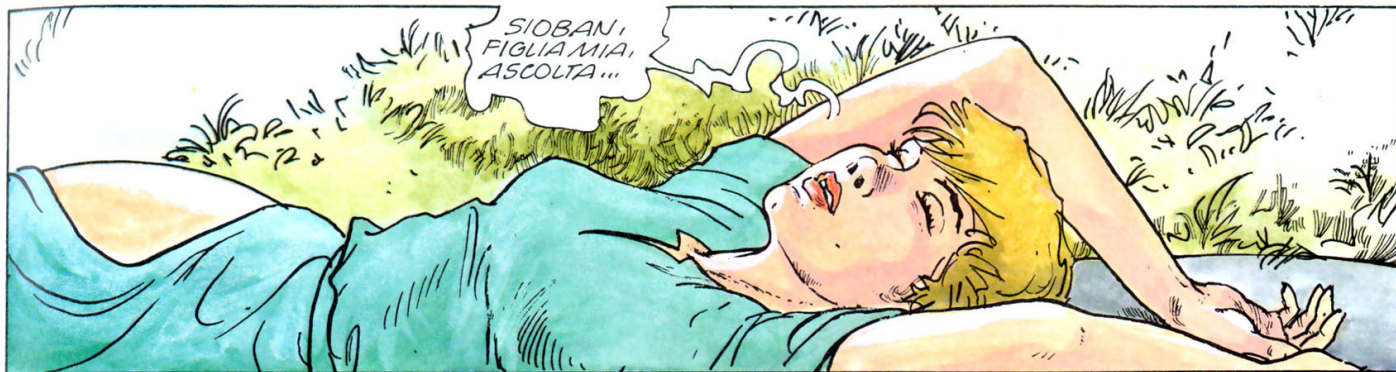
OH, I SUDENNE SONO MALEDETTI! MALEDETTI!!!

PADRE MIO ... E' DUNQUE QUESTA LA SOLA IMMAGINE CHE MI RESTA DI VOI... UN'IMMAGINE DI MORTE, DI SILENZIO ...?

SI', IL SILENZIO ... ECCO TUTTO CIO' CHE CI LEGA ORMAI, PADRE MIO ...

DI COLPO MI SENTO COSI' STANCA ...

SIOBAN, FIGLIA MIA, ASCOLTA...

ABBIAMO POCO TEMPO. MA GIÀ LE LACRIME SI ASCIUGANO SUL TUO VOLTO. TU DOVRAI DIMENTICARE IL TUO DOLORE, PERCHÉ ORMAI È SOLO A TE CHE SPETTA VENDICARE L'ONORE DEI SUDENNE.

QUESTO ONORE BEFFEGGIATO DA UN UOMO CHE PORTA IL NOSTRO STESSO SANGUE. QUEST'UOMO È PRESO DAL TERRORE PERCHÉ, COME GLI ALTRI, HA VISTO RIFIORIRE GLI ALBERI DELLA VERITÀ!... COME GLI ALTRI HA SENTITO RIECHEGGIARE SU TUTTO IL PAESE IL LAMENTO DELLE LANDE PERDUTE.

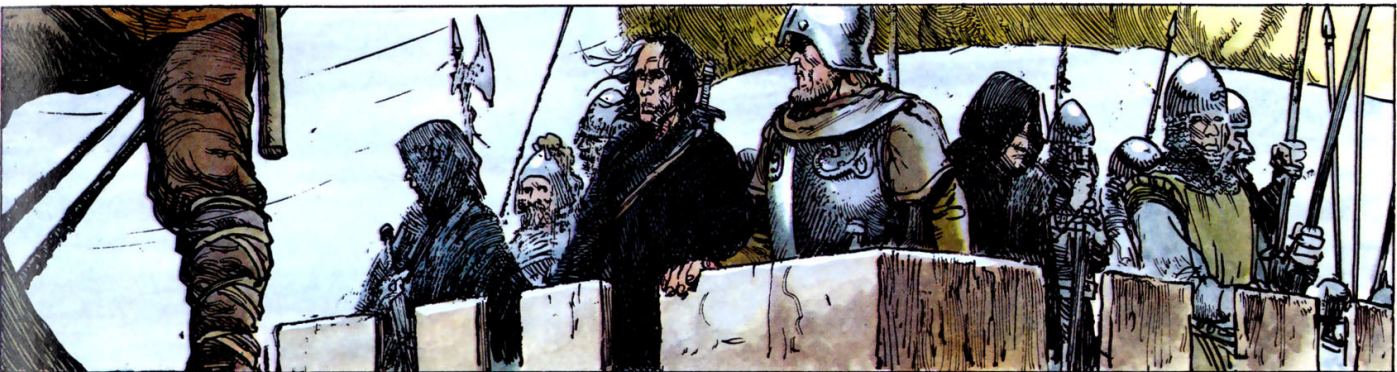
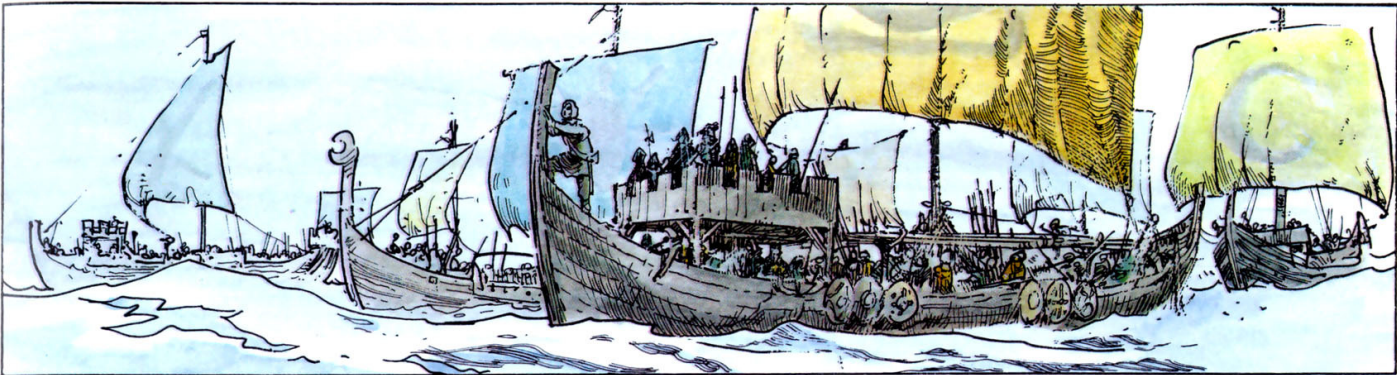
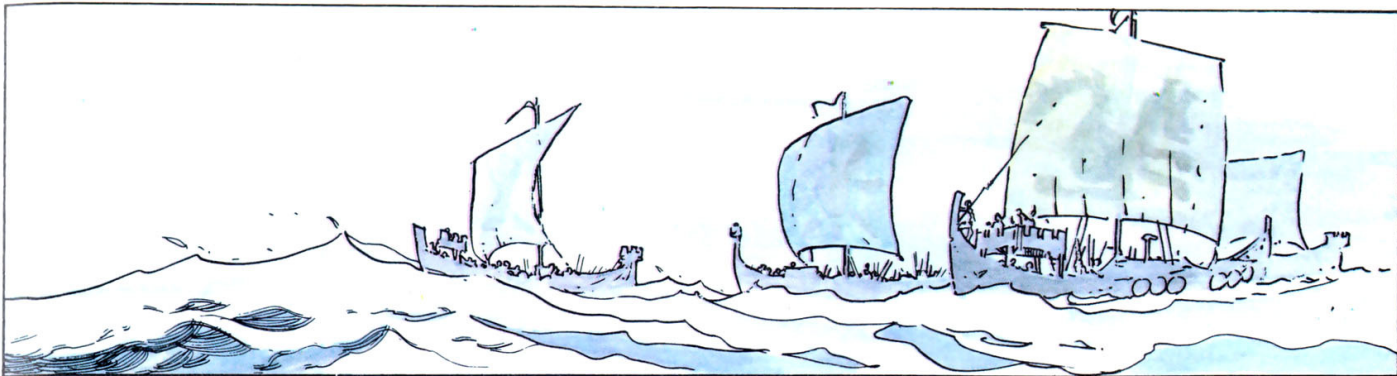
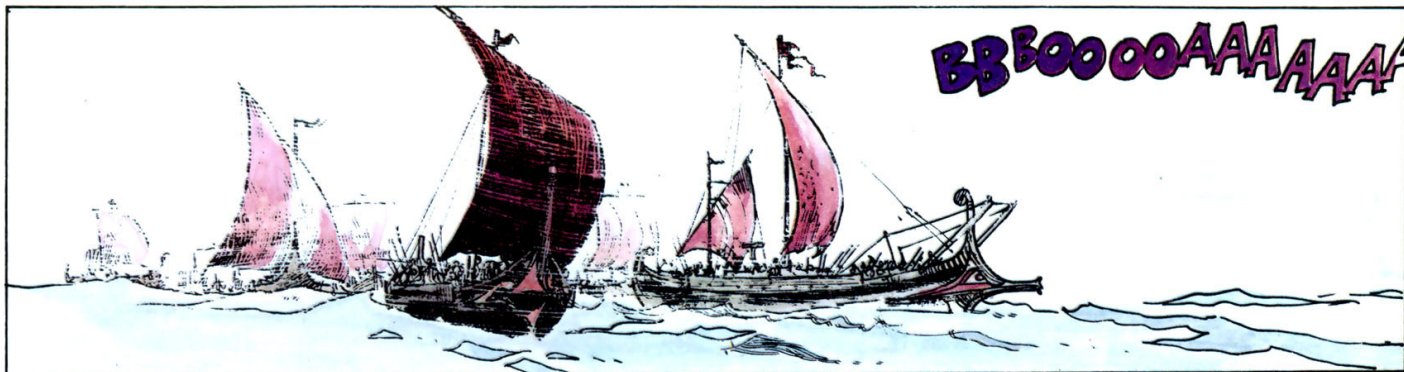
ALLORA HA RIUNITO I SUOI. HA DECISO DI ANDARE CONTRO BLACKMORE, DI RADERNE AL SUOLO IL CASTELLO, DI STERMINARE TUTTI GLI ABITANTI. PER FARE QUESTO HA DECISO CON I SUOI GENERALI DI INVIARE LE SUE TRUPPE PER MARE E PER TERRA...
34

PER MARE, PERCHE' TEME UN INTERVENTO DEI NOSTRI ALLEATI, I **GUERRIERI DEL PERDONO**, DA SEMPRE FEDELI ALLA NOSTRA CAUSA ...

PER TERRA, PERCHE' SA CHE E' LI' CHE POTRA' INCONTRARE TE, CHE TEME PIU' DI OGNI ALTRO ...

SIOBAN, BAMBINA MIA, SENZA INFANZIA, SENZA AMICI NE' GIOCHI... CRESCIUTA NELLA PAURA E NEL TERRORE ... NASCOSTA ALL'OMBRA DELLE ARMI E DEL RISENTIMENTO ... OH! SIOBAN, QUANTO TI HO AMATA !!! MA, AHIME', PER COSI' POCO TEMPO!!!

BBBOOOOO BOOOOOO
PER THORGUNN! CHE SUCCEDE ?!
UNA FLOTTA!! UN'INTERA FLOTTA VIENE VERSO DI NOI!!

LA'!!! UN'ALTRA!!
HA?! OOO

BBBOOOOOAAAAAAA

GLI UOMINI DI BEDLAM! ALLA FINE SI SONO DECISI!

TUTTI AL BASTIONE NORD!! UN'INTERA FLOTTA VIENE VERSO DI NOI!!

LA FLOTTA NEMICA! DOVREMO AFFRONTARLA PRIMA DEL PREVISTO! E IL MARE E' AGITATO!
LO E' ANCHE PER LORO. NON TE-MERE, LOTHRIN, STAVOLTA GLI DEI CI SARANNO PROPIZI!!!
37

ATTENZIONE! CI STANNO PER SPERONARE!!!
CRRAACCC
RRRAACC
38

LANCE IN RESTA !!!
A ME, UOMINI !!!

PRESTO! NORD, NORD-EST! NON TIRATE SULLE NAVI NEMICHE TROPPO VICINE ALLE NO-STRE!

ADESSO!!

SI RITIRANO!! CI AIUTANO GLI UOMINI DI BLACKMORE!!
SI'...

NON E' POSSIBILE ...!

PRONTI?... SECONDO LANCIO!

NOO! FERMI!!
!??

FERMI!! HO UN ORDINE DEL MIO PADRONE, LORD BLACKMORE!

DO... DOVETE CESSARE OGNI OSTILITA'! DOBBIAMO ESSERE NEUTRALI, COME E' SEMPRE STATO FINORA! PRENDETE, LEGGETE...
41

RI... RICONOSCETE LA CALLIGRAFIA DI MYLORD?
SI'... MA...

...LA SITUAZIONE E' TROPPO GRAVE. NON MI BASTA QUESTO PEZZO DI PERGAMENA... CHE ME LO DICA LORD BLACKMORE IN PERSONA!
COSA?!

MA LORD BLACKMORE E' OCCUPATO!!! NON PUO' VENIRE ADESSO!!!
ALLORA CONTINUO...

NON CI PENSATE NEMMENO! DOVETE OBBEDIRMI!
A VOI NO DI CERTO!

MA A LADY O'MARA FORSE SI'!
!?!

IN QUANTO SPOSA DEL PADRONE PUO' DI CERTO COMANDARE IN SUA ASSENZA!
GIUSTO!

VADO A CERCARLA! ASPETTATEMI...
GRAZIE, DAMA GERDA... GRAZIE!

INTANTO NOI CONTINUIAMO LA BATTAGLIA! FORZA VOI! RIPRENDETE POSIZIONE!
42

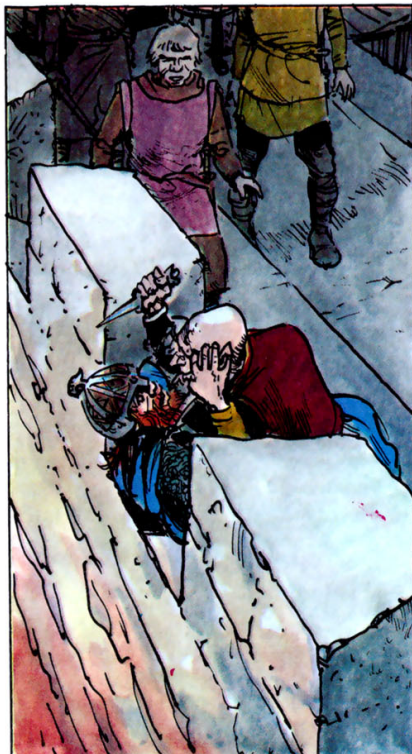
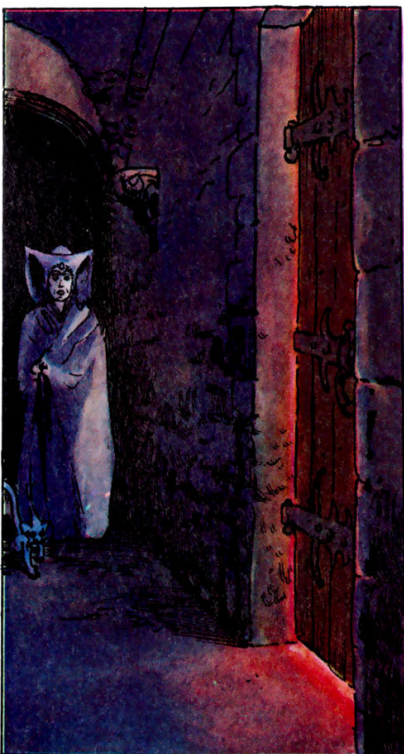
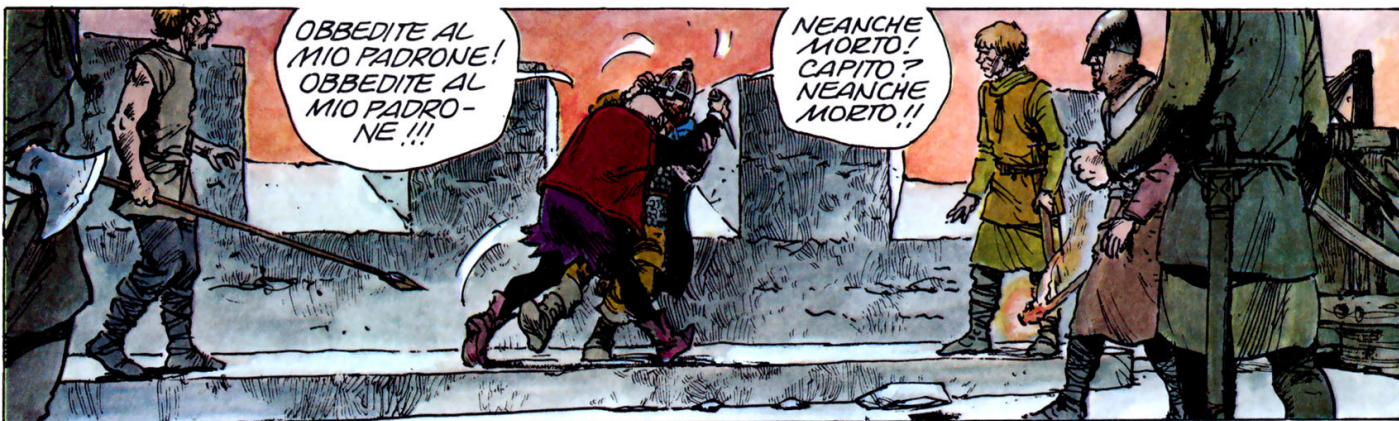
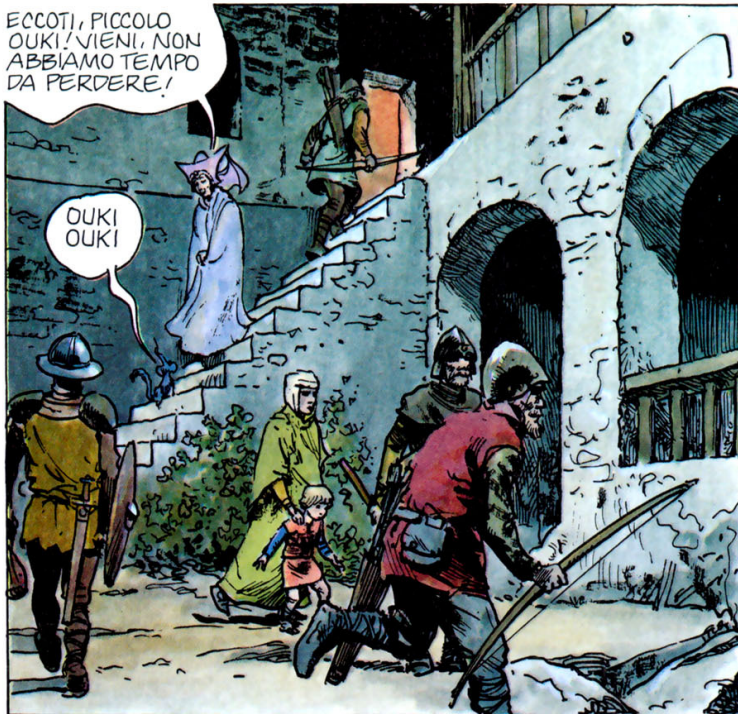
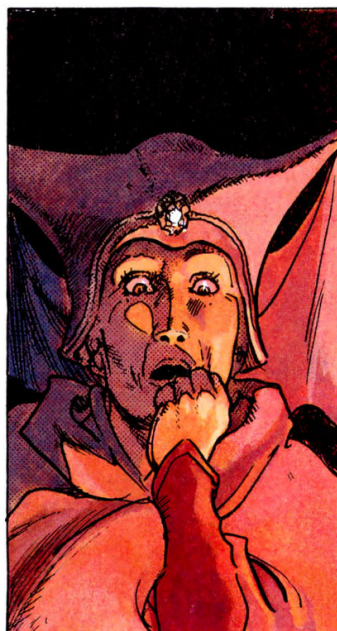
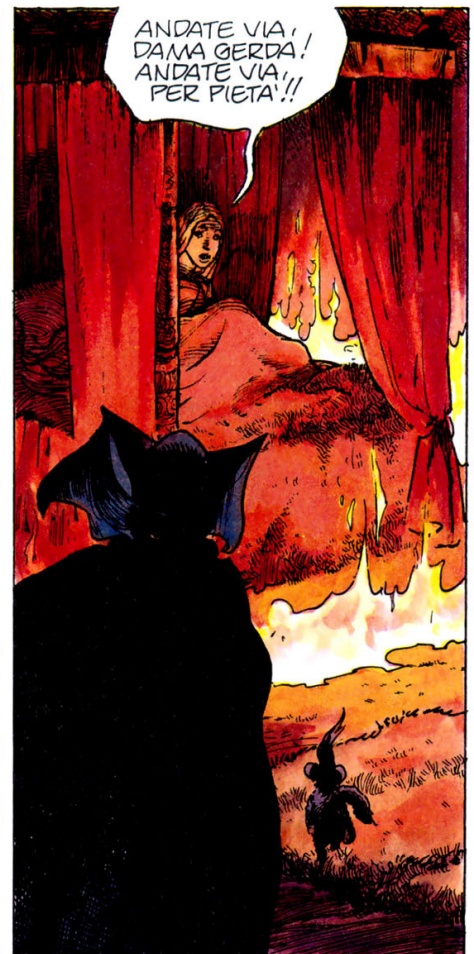
NOOOO!
ECCOTI, PICCOLO OUKI! VIENI, NON ABBIAMO TEMPO DA PERDERE!
OUKI OUKI
OBBEDITE AL MIO PADRONE! OBBEDITE AL MIO PADRO-NE!!!
NEANCHE MORTO! CAPITO? NEANCHE MORTO!!
LADY O'MARA?... SIETE ... SIETE QUI? LA PORTA È APERTA... MI PERMETTO DI ENTRA-RE...
TOC TOC

ATTENZIONE!!

STANNO PER CADERE!!!

ANDATE VIA, DAMA GERDA! ANDATE VIA, PER PIETA'!!

OUKI KI??

OUK
OUK
OUK

OUKI!
KI KI KI

PUOI ATTRAVERSARE LE FIAMME SENZA PERICOLO! OH! TU SIA BENEDETTO, PICCOLO OUKI!... RESTERAI ACCANTO A ME, NON E' VERO?... FINCHE' TUTTO FINIRA'... TUTTA QUESTA FOLLIA...

...TUTTA QUESTA VIOLENZA !!

AAAAHHH

...PRENDE...TE POSIZI...ONE...TUTTI AL...PRO...PROPRIO POS...TO...
...CI SARA' ...SOF-FERENZA, MOLTI SACRI-FICI...

45

NON SO CHI USCIRA' VINCITORE DA QUESTO COMBATTIMENTO...
...MA ABBIAMO DI NUOVO LA SPERANZA DI RICONQUISTARE LA NOSTRA TERRA! IL LAMENTO DELLE LANDE PERDUTE HA GENERATO UN NUOVO ESERCITO CHE VERRA' IN TUO AIUTO, L'ESERCITO DEI COMPAGNI CHE SONO MORTI AL MIO FIANCO.
SIOBAN, FIGLIA MIA. ORMAI TU PUOI CAPIRE IL LINGUAGGIO DI QUEGLI UOMINI, QUELLA MUSICA CHE VIENE DALLE TENEBRE E COMBATTE CONTRO LE TENEBRE. TI FACCIO QUESTO DONO, PER TUTTI QUELLI CHE NON HO POTUTO FARTI QUANDO ERO IN VITA...
ADESSO TI SVEGLIERAI, RAGGIUNGERAI IL TUO ESERCITO E MARCERAI CONTRO BLACKMORE. MA FAI ATTENZIONE! IL COMBATTIMENTO FINALE NON E' QUELLO CHE TI APPRESTI AD AFFRONTARE!
MA QUANDO IL NEMICO TI SI PORRA' DAVANTI, FACENDO MOSTRA DI TUTTI I SUOI SORTILEGI, SEMINANDO IL DUBBIO E LA PAURA NEL TUO SPIRITO, COLPISCILO AL CUORE... NEL CUORE DEL MALE!!!
46

BBBRROOOMMM

UHMM... SI DIREBBE UNA DELEGAZIONE... CHE CI SARA' SOTTO?

SALVE SIOBAN, FIGLIA DEI SUDENNE, IL MIO PADRONE, IL MAGO BEDLAM DESIDERA INCONTRARTI! POTRAI ENTRARE NEL SUO REGNO SENZA NULLA TEMERE!

QB EZRH!
HR GF ZH YVHLRM WV MLFHN GF HZRH XLNNVMG MLFH ZKKYOVR!

HAI VISTO QUEGLI UOMINI ARMATI? DA DOVE VENGONO?
NON LO SO... MA MI FANNO VENIRE LA PELLE D'OCA!
47

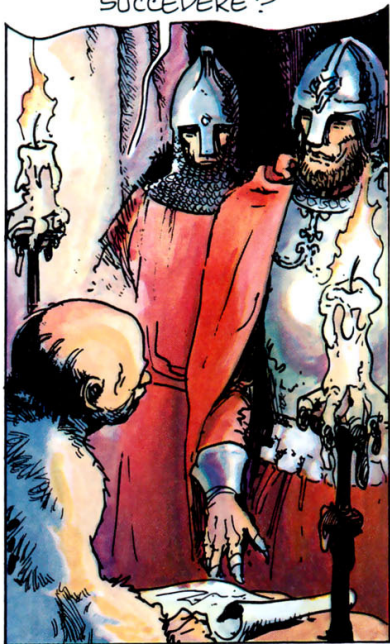
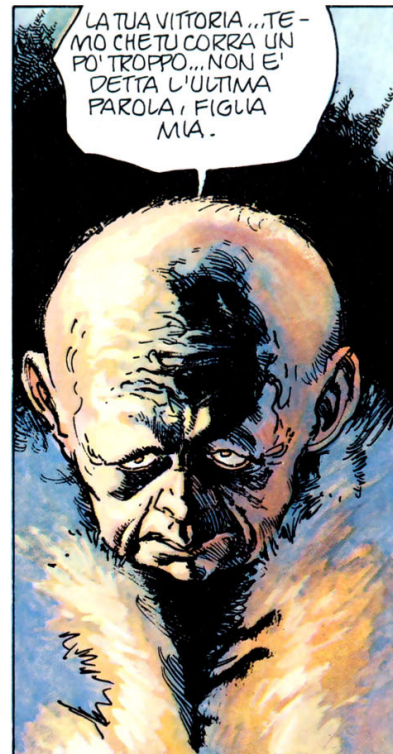
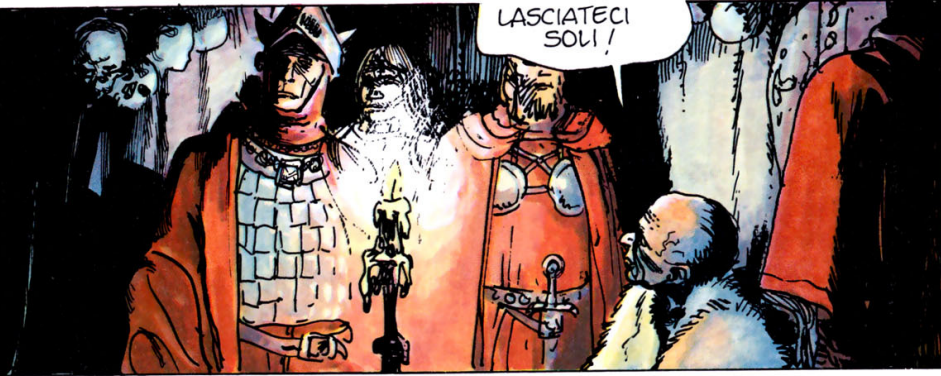
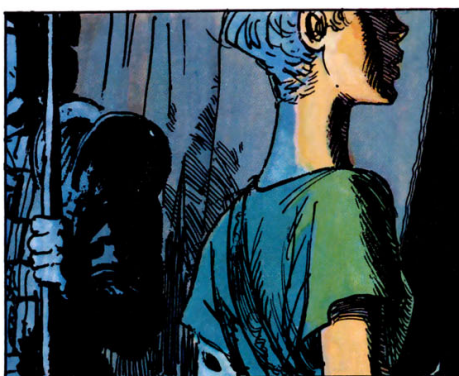
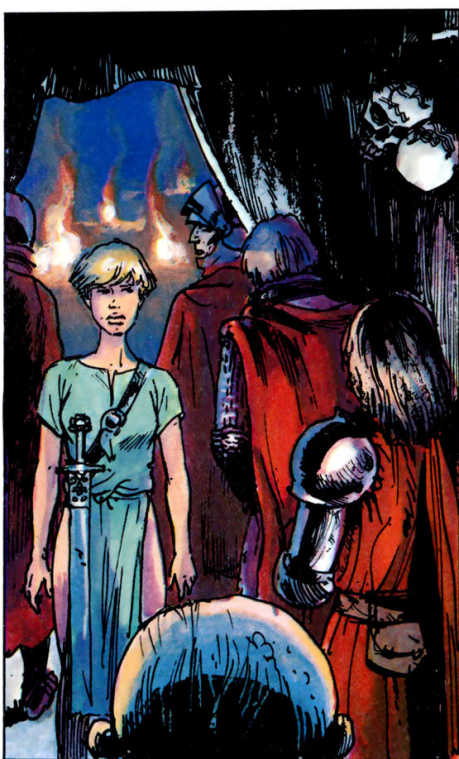
E SIA! PORTATE-
MI DA LUI!

BBRROOOMMMMM

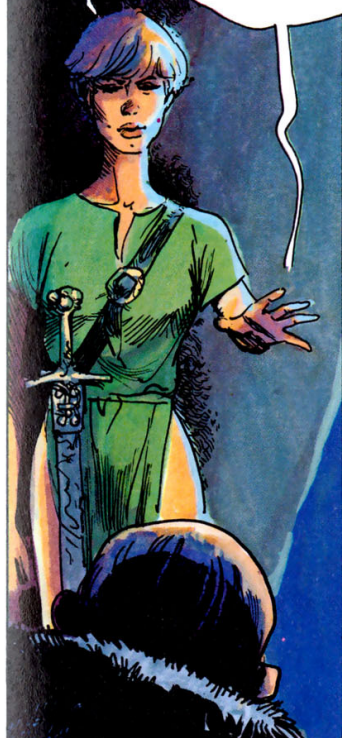
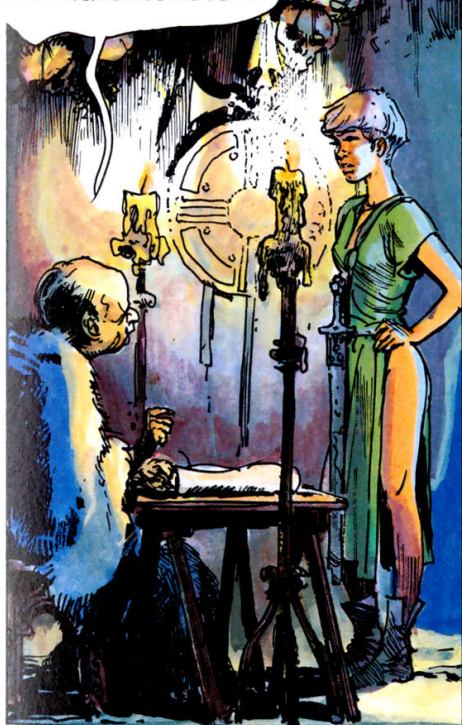
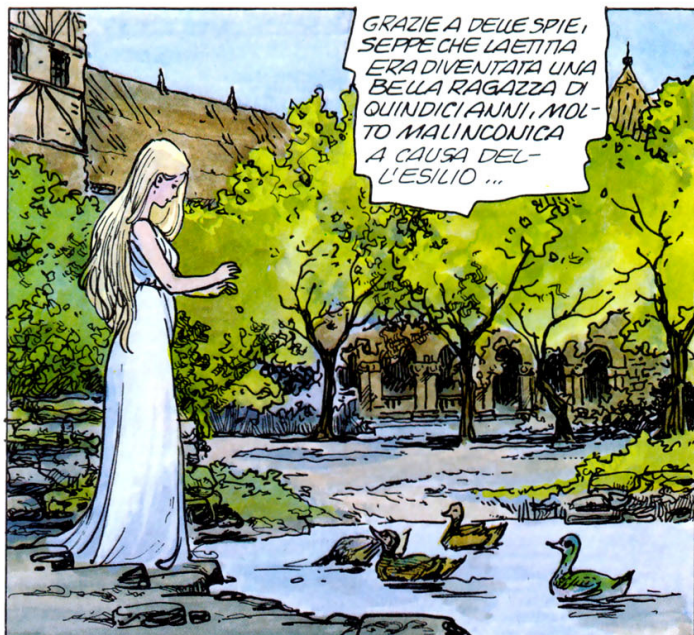
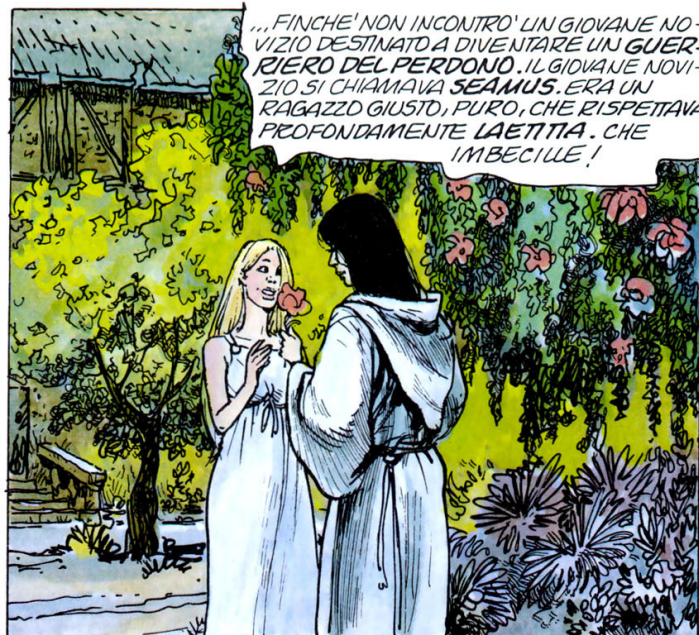
COSA?!? LA MIA FLOTTA BATTE IN RITIRATA?!!... ABBIAMO PERSO LA BATTAGLIA?!

MA COME E' POTUTO SUCCEDERE?! LE NOSTRE FORZE ERANO SUPERIORI DI NUMERO!!!
CERTO! MA I SOLDATI DEL CASTELLO SONO INTERVENUTI, IN SUPPORTO DEL NEMICO. HANNO DISTRUTTO MOLTE DELLE NOSTRE NAVI CON LE LORO CATAPULTE...

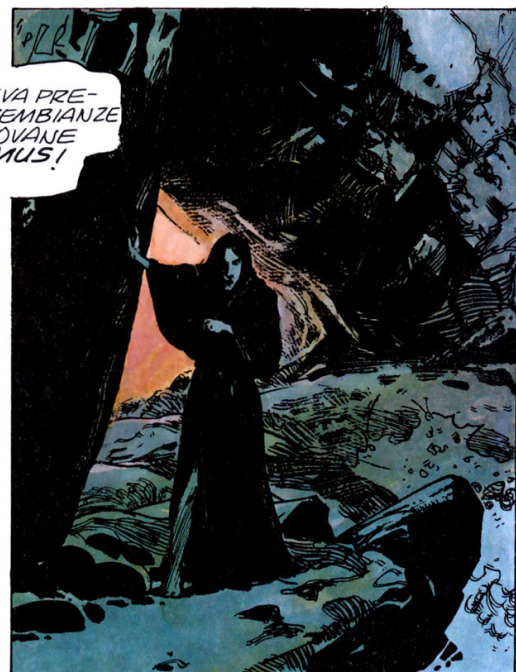
MA... E'... E' IMPOSSIBILE!! IMPOSSIBILE!! BLACKMORE E' NOSTRO ALLEATO! ...NON PUO' AVER ATTACCATO I NOSTRI!!
48

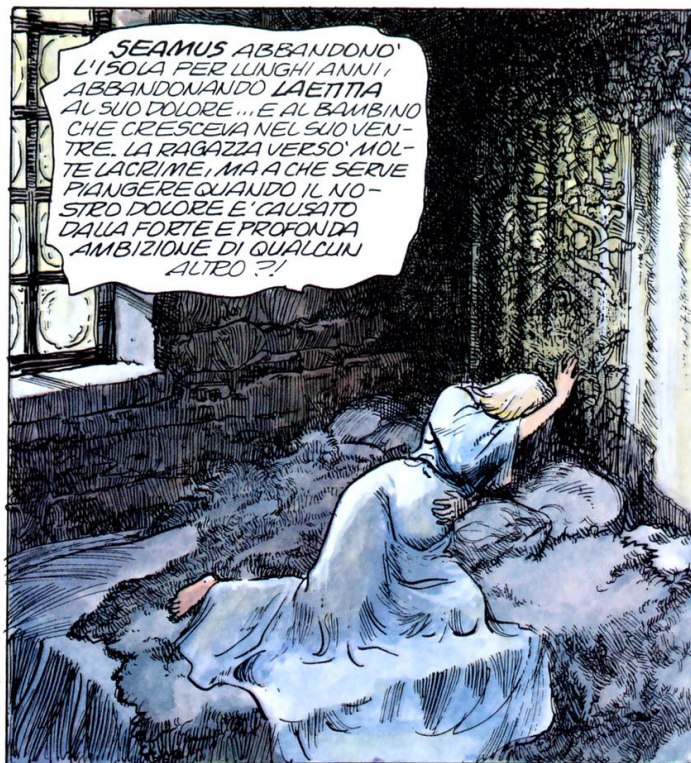
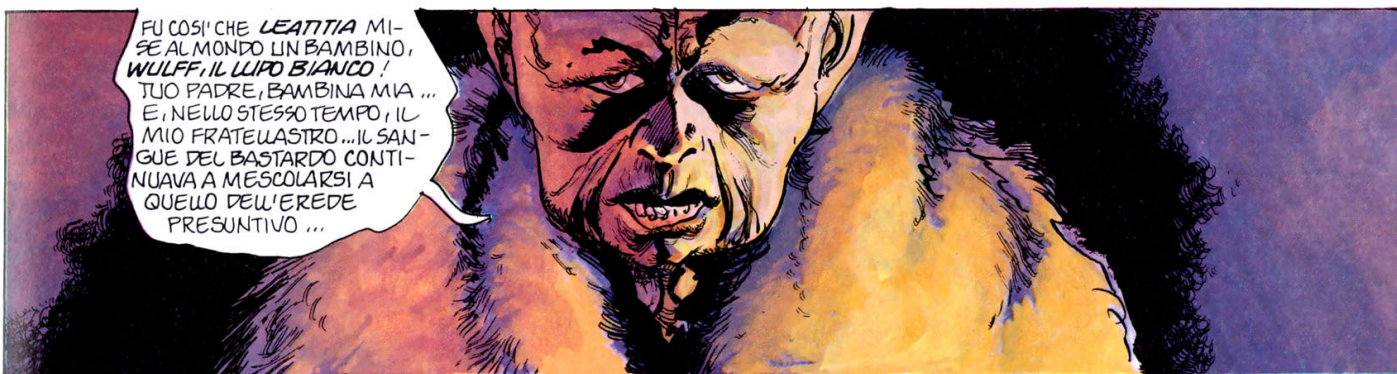
E... LA FIGLIA DEI SUDENNE? E' VERO CHE HA TROVATO DEI RINFORZI, UN NUOVO ESERCITO SORTO DA CHISSA' DOVE, RECLUTATO NON SO COME?.. COME E' POTUTO SUCCEDERE?

SI E' LEVATO UN CANTO, UN LAMENTO, E LE ANTICHE LEGGENDE SI SONO MESSE A RIVIVERE... LE LEGGENDE CHE PREDICONO LA MIA VITTORIA E LA FINE DEL TUO REGNO, MAGO BEDLAM!

LA TUA VITTORIA... TEMO CHE TU CORRA UN PO' TROPPO... NON E' DETTA L'ULTIMA PAROLA, FIGLIA MIA.

LASCIATECI SOLI!

C'E' VOLUTO DEL CORAGGIO PER VENIRE SOLA FIN QUI. NON AVEVI PAURA DI CADERE IN UN TRANELLO?
NON HO PIU' PAURA DI TE, MAGO BEDLAM SONO ANCHE PRONTA AD AFFRONTARTI, PERCHE' IN ME ORA C'E' LA VOCE DI MIO PADRE.

LA VOCE DI TUO PADRE? E TI HA DETTO DI AFFRONTARMI?... CURIOSO ... E IO CHE TI CHIAMAVO GIUSTO PER PROPORTI UN ACCORDO...

UN ACCORDO! E' TROPPO TARDI PER QUESTO! TUTTO CI SEPARA, NULLA CI AVVICINA...
AH! E' QUI CHE TI SBAGLI, FIGLIOLA...
LASCIA CHE TI RACCONTI UNA STORIA CHE MI HA RACCONTATO MIO PADRE, QUELL'ESSERE DEFORME E MALATICCIO CHE MI HA DATO LA SUA VOCE E IL SUO VOLTO...
COLUI CHE CHIAMAVANO OBLA, NATO TRA IL GRASSO E I SUGHI DELLE CUCINE, TRA I VERMI E I TOPI... OBLA, IL BASTARDO! MA NELLE CUI VENE SCORREVA UN PO' DI SANGUE DEI SUDENNE!
PER TUTTA LA VITA MIO PADRE COMBATTE' PER CONQUISTARE LE TERRE DELL'ERVIN DULEA. MORI' CIECO... ERA MOLTO POTENTE, PERCHE' EREDITO' I POTERI DELLA MADRE, CHE SEDUSSE IL RE AVERUS.
OBLA AVEVA CAPITO UNA COSA... SE VOLEVA VINCERE DAVVERO I SUDENNE, DOVEVA DIVENTARE DUE PERSONE IN UNA, MESCOLANDO SANGUE A SANGUE, PER GENERAZIONI, AFFINCHE' LA DISCENDENZA DEL BASTARDO SI CONFONDESSE CON QUELLA DELL'EREDE RICONOSCIUTO...
FU COSI' CHE UNA NOTTE, IN SEGRETO, FECE ROTTA PER L'ISOLA DOVE AVEVA TROVATO RIFUGIO TUA NONNA, LAETITIA, L'ISOLA DEI GUERRIERI DEL PERDONO!
50

GRAZIE A DELLE SPIE, SEPPE CHE LAETITIA ERA DIVENTATA UNA BELLA RAGAZZA DI QUINDICI ANNI, MOLTO MALINCONICA A CAUSA DELL'ESILIO ...

...FINCHE' NON INCONTRO' UN GIOVANE NOVIZIO DESTINATO A DIVENTARE UN GUERRIERO DEL PERDONO. IL GIOVANE NOVIZIO SI CHIAMAVA SEAMUS. ERA UN RAGAZZO GIUSTO, PURO, CHE RISPETTAVA PROFONDAMENTE LAETITIA. CHE IMBECILLE!

ARRIVATO SULL'ISOLA MIO PADRE SI APPARTO' PER INVOCARE GLI SPIRITI MALIGNI. IL MALEFICIO SI COMPI'.

...AVEVA PRESO LE SEMBIANZE DEL GIOVANE SEAMUS!

MIO PADRE ALLORA SI INTRODUSSE NELLA CAMERA DI LAETITIA. ALL'INIZIO LEI OPPOSE RESISTENZA, MA POI SI ABBANDONO' A QUEL NUOVO SENTIMENTO CHE ERA ENTRATO NEL SUO CUORE...IL DESIDERIO. FINI' PER DONARSI A COLUI CHE CREDEVA IL DOLCE E TENERO SEAMUS ...
51

LEI SI RITROVO' INCINTA E GLI EVENTI PRECIPITARONO: IL VERO SEAMUS, RESO FOLLE DAL DOLORE E SOPRATTUTTO DALLA GELOSIA, LA RIFIUTO'!

SEAMUS ABBANDONO' L'ISOLA PER LUNGHI ANNI, ABBANDONANDO LAETITIA AL SUO DOLORE... E AL BAMBINO CHE CRESCEVA NEL SUO VENTRE. LA RAGAZZA VERSO' MOLTE LACRIME, MA A CHE SERVE PIANGERE QUANDO IL NOSTRO DOLORE E' CAUSATO DALLA FORTE E PROFONDA AMBIZIONE DI QUALCUN ALTRO?!

FU COSI' CHE LEATITIA MISE AL MONDO UN BAMBINO, WULFF, IL LUPO BIANCO! TUO PADRE, BAMBINA MIA... E, NELLO STESSO TEMPO, IL MIO FRATELLASTRO... IL SANGUE DEL BASTARDO CONTINUAVA A MESCOLARSI A QUELLO DELL'EREDE PRESUNTIVO...

MI SEMBRI PALLIDA... PERCHE' NON PARLI?.. STAI RIFLETTENDO SUL GIOCO DELLE APPARENZE, VERO?..

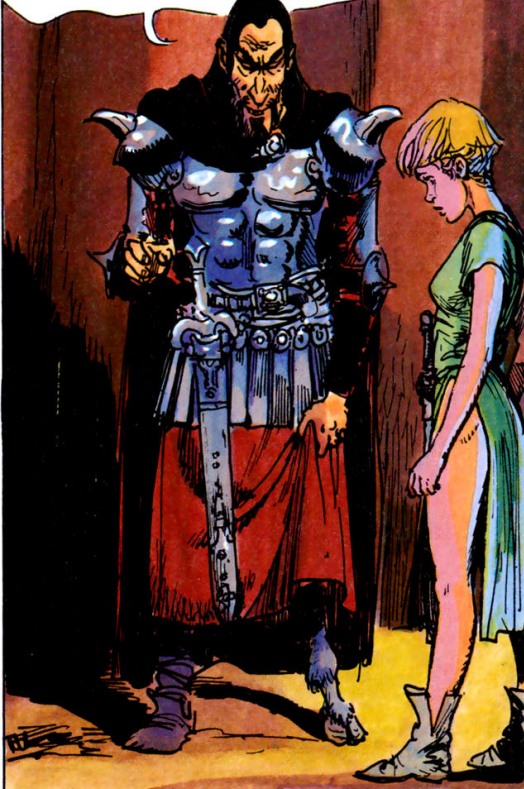
AH, LE APPARENZE, FIGLIA MIA! HO COMBATTUTO TUO PADRE E L'HO VINTO... MA ANCH'IO CONOSCO LE LEGGENDE DI QUESTO PAESE, E SO CHE LA SITUAZIONE POTRA' CAMBIARE, UN GIORNO...

PER MOLTI IO SONO ANCORA L'USURPATORE, IL FIGLIO DEL BASTARDO, IL SANGUE IMPURO DEI SUDENNE... ALLORA...

IL SANGUE DEVE CONTINUARE A MESCOLARSI AL SANGUE! CERA IKLEAM ORDI LUM JON EVIA...
52

ZBOREA LYNCH AQUAZC O WINCH O OKMONN... OKMONN! OKMONN!... OKMONN!
ZZZZZZZAAAAA!
..AAAAAAA
AAAAAA..
..SIOBAN
EH, SI' FIGLIA MIA ... BEDLAM E BLACKMORE SONO LA STESSA PERSONA !!
53

MA?!...

AH, SI'! IL PIEDE! E' DIFFICILE NASCONDERLO! E' APPARSO DURANTE UNA DELLE MIE TRASFORMAZIONI! NON RIESCO PIU' A SBARAZZARMENE! PENSO CHE CI SIA LO ZAMPINO DEL DEMONIO, UN PEGNO PER TUTTI I POTERI CHE MI PRESTA...

SORPRESA, NIPOTINA?... PERCHE' E' COSI' CHE DOVREI CHIAMARTI, VERO?

HO SPOSATO TUA MADRE. BEDLAM SI E' ACCOSTATO ALLA BELLA E INTREPIDA LADY O'MARA!
NO... NO...

E ANCHE IL SANGUE DI OBLA SCORRE NELLE TUE VENE. ALLORA, FIGLIOLA, LASCIA CHE TI FACCIA UNA DOMANDA: IL MALE E' O NO NEL CUORE DELL'AMORE?...

NON SIAMO FATTI L'UNO PER L'ALTRA?

NOOO!
!?!?
59

IL MALE NON E' NEL CUORE DELL'AMORE !!

E' L'AMORE NEL CUORE DEL MALE! L'AMORE!

COSA ?!?

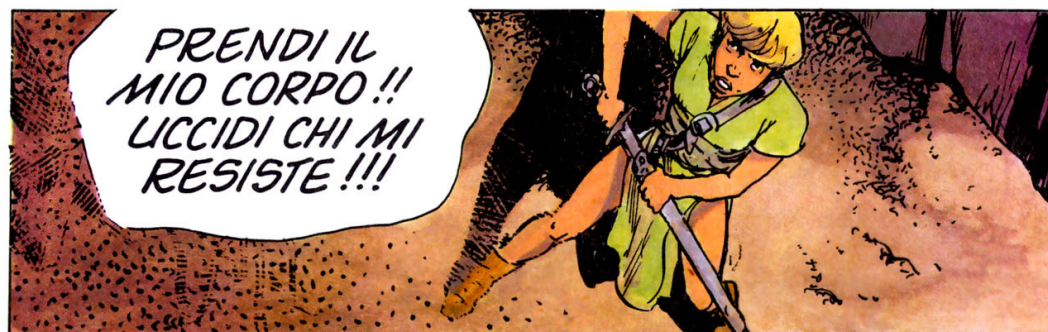
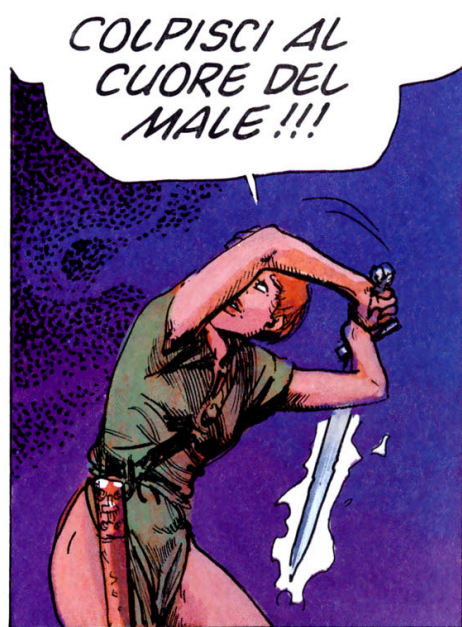
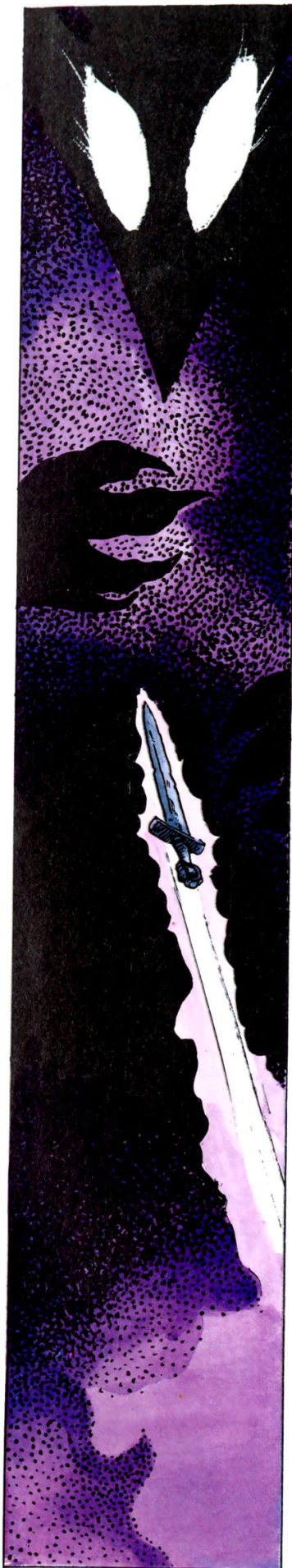
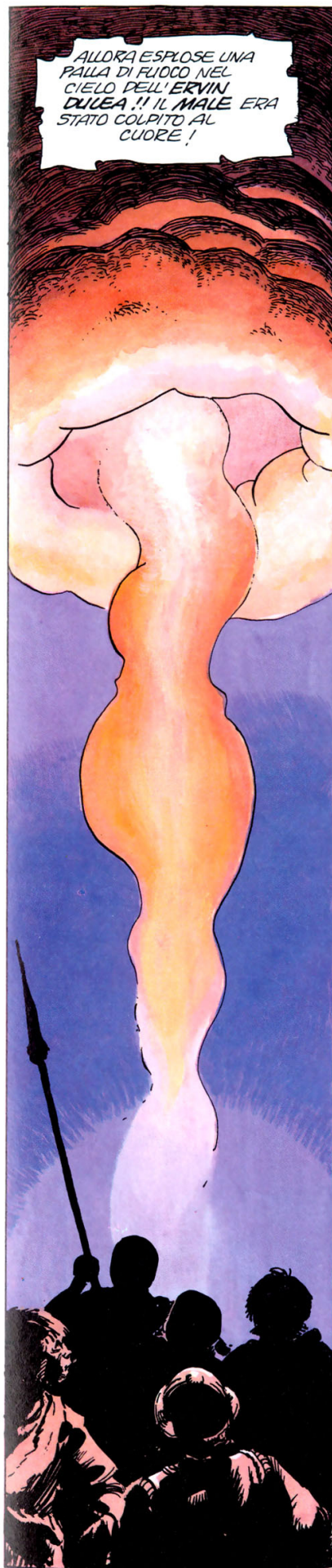
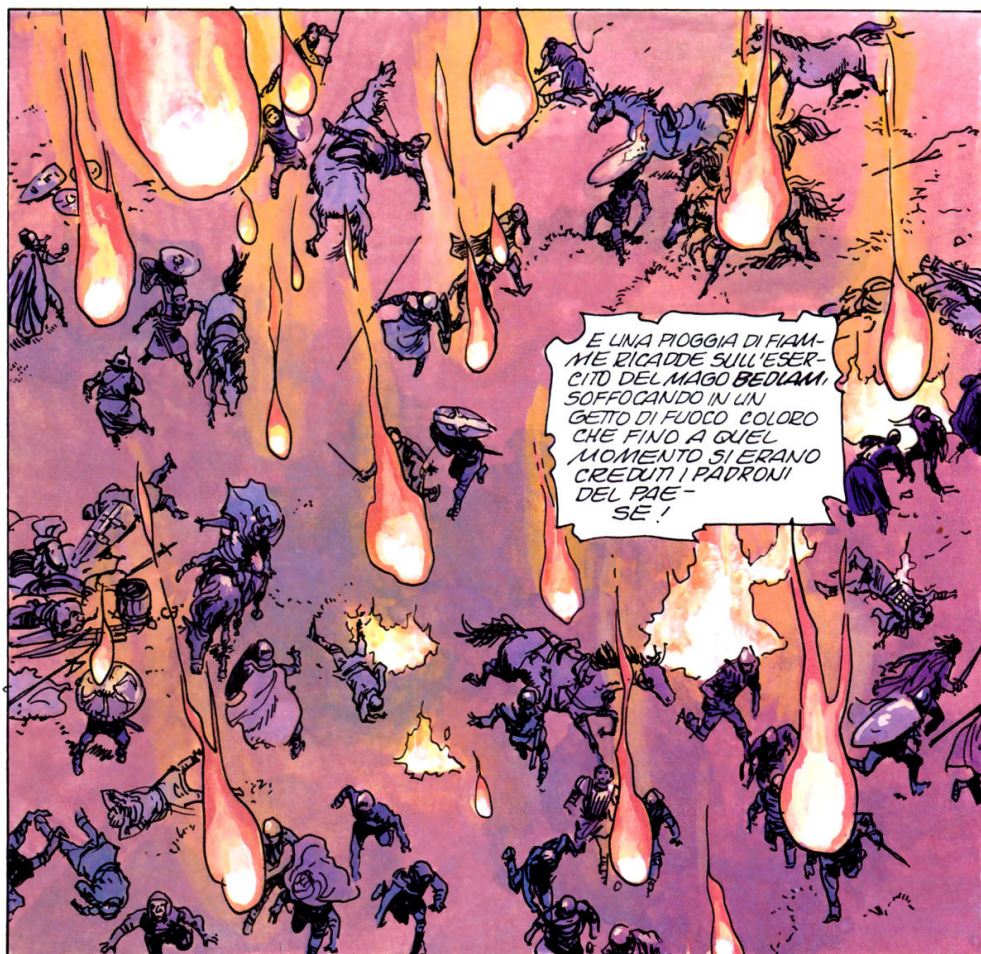
AAAHHHHH

PRENDI IL MIO CORPO !! UCCIDI CHI MI RESISTE !!!

AEGIR! AEGIR! DAMMI LA TUA FORZA! SCATENA LA TUA IRA SUI MIEI NEMICI, SU COLORO CHE SI BEFFANO DELLA MIA LEGGE !! AEGIR! AEGIR !!

ZF XLVFI WF NAO!

COLPISCI AL CUORE DEL MALE !!!

WWILAAAAAAKK

ALLORA ESPLOSE UNA PALLA DI FUOCO NEL CIELO DELL'ERVIN DULEA !! IL MALE ERA STATO COLPITO AL CUORE !

E UNA PIOGGIA DI FIAMME RICADDE SULL'ESERCITO DEL MAGO BEDLAM, SOFFOCANDO IN UN GETTO DI FUOCO COLORO CHE FINO A QUEL MOMENTO SI ERANO CREDUTI I PADRONI DEL PAESE !

LA FIGLIA DEI SUDENNE FU PROTETTA DAGLI SCUDI DEI SUOI. REGNAVA LA CONFUSIONE PIU' TOTALE... MA NESSUN SOLDATO SI ACCORSE DELLA TENEBRA CHE AVEVA TRASCINATO CON SE' I SOGNI PIU' FOLLI DELL'USURPATORE !...

SI, FU UNA GIORNATA MEMORABILE! DEGNA DELLE PROMESSE CONTENUTE NEL **LAMENTO DELLE LANDE PERDUTE**!

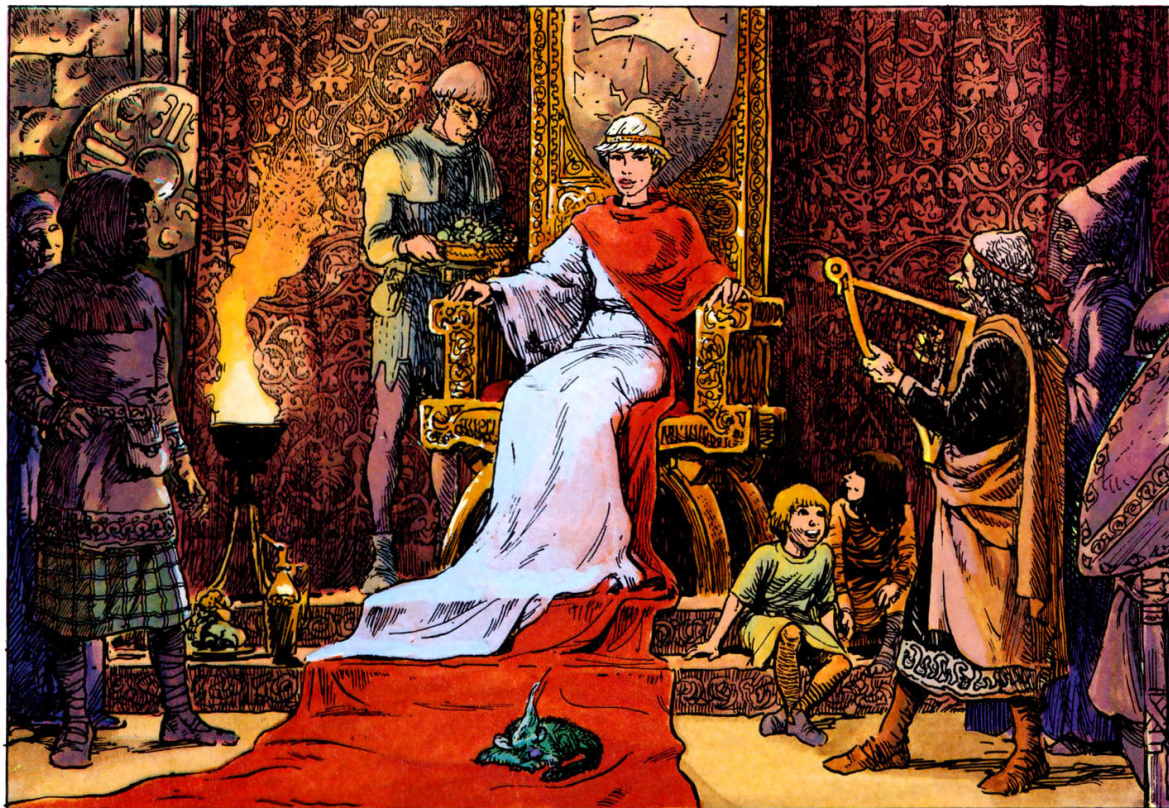
TORNAVAMO VINCITORI DALLA BATTAGLIA NAVALE, AIUTATI DAI SOLDATI DEL CASTELLO CHE NON AVEVANO SMESSO PER UN ATTIMO DI COLPIRE LE NAVI NEMICHE. FU UNA GIOIA ENORME SAPERE DELLA VITTORIA!

NELLA STANZA DI LADY **O'MARA**, ABBANDONATA DALL'USURPATORE, IL FUOCO SI SPENSE, MA UN PUZZO INNOMINABILE INFESTÒ LA STANZA, ULTIMA MANIFESTAZIONE DELLO SPIRITO MALIGNO CHE VI AVEVA DIMORATO!

E FU COSÌ CHE IO, **SEAMUS**, POTEI ATTENDERE IN COMPAGNIA DI LADY **O'MARA** IL RITORNO DI SUA FIGLIA! LE PORTE DEL PALAZZO DI **BLACKMORE** SI APRIRONO PER LASCIARE ENTRARE UNA FOLLA ENTUSIASTA, VENUTA AD ACCLAMARE L'ULTIMA DISCENDENTE DEI **SUDENNE**, DEGNA EREDE DELLE TERRE DELL'**ERVIN DULEA**...
59

QUANTO A **DROOP**, LA STESSA **SIOBAN** ACCESE LA CATASTA SULLA QUALE FU COMPOSTO IL SUO CORPO. UN ONORE RISERVATO SOLO AI CORAGGIOSI! DAMA **GERDA** FU INCONSOLABILE. DA QUEL GIORNO PORTA UN VELO DORATO SUL SUO CUORE.

60

E FU COSI' CHE INIZIO' IL
REGNO DI **SIOBAN**, FIGLIA DI
WULFF, IL LUPO BIANCO.
DIEDE UN'IMMAGINE DEI
SUDENNE PIENA DI VIRTU' E
DI BONTA'. MA DA QUALCHE
PARTE LA QUESTIONE E' ANCO-
RA APERTA: **IL MALE E' NEL
CUORE DELL'AMORE?**

QUESTA NOTTE HO SPIATO LA RAGAZZA MENTRE SALIVA SULLA TORRE PIU' ALTA DEL CASTELLO DI BLACKMORE ...

E' RIMASTA A LUNGO LASSU'. A CONTEMPLARE LE STELLE COL VISO RIVOLTO VERSO IL CIELO ...

...FINCHE' E' PASSATA UNA STELLA CADENTE.

ALLORA DELLE LACRIME HANNO RIGATO LE SUE GUANCE ... POTEVO IMMAGINARE A COSA STESSE PENSANDO IN QUELL'ISTANTE ...

OH, PADRE MIO! GRAZIE... GRAZIE PER TUTTO CIO' CHE MI AVETE DONATO... CONSERVERO' PER SEMPRE NEL MIO CUORE LA VOSTRA GIOVINEZZA PERDUTA ...

LAETITIA ...

FINE

Il ritorno di Jafar

di Roberto Genovesi

La Disney scopre il serial per home video.

Il nuovo film dal mondo di Aladdin

Quando un character riflette particolarmente i gusti e le aspettative del pubblico è buona regola non gettarlo via dopo il primo uso. Questa regola, ormai comandamento nel mondo degli eroi di celluloide, è stata applicata per la ormai nota legge dei vasi comunicanti anche all'universo dei cartoon.

A guadagnarci è stata la vena sempre più aurea dei Disney Studios. Dopo i successi cinematografici i personaggi della Disney impazzano anche in televisione attraverso cortometraggi di discreta fattura. La Sirenetta, Aladdin, Paperon de' Paperoni, Cip & Ciop sono solo alcuni dei personaggi della premiata ditta fondata da zio Walt che possiamo vedere quotidianamente sulle TV di mezzo mondo.

Questa volta però la Disney ci ha riservato una sorpresa. Va bene sfruttare un film per farne un serial a cartoni animati e va bene anche farne delle videocassette ma non era mai successo che la Disney decidesse di realizzare un lungometraggio sequel di un grande successo di botteghino solo per il mercato dell'home video. È accaduto proprio con l'ormai celebre "Aladdin", il film a cartoni animati "adulto" che la Disney ha tratto dalla celebre leggenda della Lampada Magica.

Così nelle scorse settimane abbiamo visto arrivare nelle videoteche e nelle edicole una valanga di videocassette sulla cui copertina ammiccavano i famosi personaggi del film. Chi ha creduto in una bieca operazione commerciale per riproporre il film originale si è sbagliato e ha perso un'occasione per stupirsi. Infatti **Il Ritorno di Jafar** è un vero e proprio lungometraggio a cartoni animati che riprende la storia di "Aladdin" dove l'aveva lasciata la fine del primo film. Del mondo di "Aladdin" ritroverete il simpatico Genio (rivalutato nella versione italiana dalla bravura vocale di Gigi Proietti ma, a mio avviso, poco riuscito graficamente), la bella Jasmine e tutti gli altri personaggi di contorno della storia compreso il tappeto volante. Naturalmente la vendetta di Jafar non avrà esiti ma è interessante vedere come la Disney abbia saputo confezionare un prodotto per l'home video che poco ha da invidiare ad un prodotto per le sale cinematografiche. Curata la sceneggiatura, interessante la tecnica di realizzazione dei fondali sempre molto particolareggiati: insomma **Il Ritorno di Jafar** è un ottimo cartone animato che anche proiettato nei cinema non avrebbe di certo sfigurato.

Il successo dell'iniziativa (sono milioni le videocassette vendute in tutto il mondo) potrebbe spingere la Disney a ripetere l'operazione, magari con "Il Re Leone" o con il nuovo personaggio ispirato alle tradizioni dei pellerossa che presto vedremo anche in Italia. Me lo auguro di cuore anche se la magia del cinema non teme rivali.

Per finire un consiglio da amico. Di recente i giornali hanno parlato di un vasto traffico di videocassette pirata. Ebbene mai come nel caso dei prodotti della Disney si può capire come non valga assolutamente la pena di risparmiare qualche lira per avere sotto gli occhi un prodotto pessimo. I colori e le animazioni di certi capolavori meritano un piccolo sacrificio per una grande ricompensa.

Il Ritorno di Jafar, Walt Disney Home Video, 66 min., £ 39.900.

In collaborazione con:
Club Video Immagine 88 S.r.l.
via Merulana, 217 - 00185 Roma.

LE FIABE DELLA BUONANOTTE

Universal Cartoon Studios, (3 voll.), a cura di Shelley Duvall.

Le fiabe della buonanotte di Shelley Duvall sono approdate alla produzione home video.

Tre i volumi proposti dalla Universal Cartoon Studios in collaborazione con la Think Entertainment per la gioia dei più piccoli e per il piacere degli appassionati di cartoni animati originali.

Tredici favole per conciliare il sonno dei più piccoli che però riescono anche a divertire i più grandi grazie alle storie intelligenti e ai disegni spesso originali e calibrati. Due ore e un quarto complessive di spettacolo piacevole insomma.

FAMILY DOG

CIC video, (3 voll.), 68, 67 e 90 min.

Anche le avventure della temibile famiglia Binford arrivano nelle case dei più attenti appassionati dei cartoon televisivi. Realizzati dalla Amblin Entertainment di spilberghiana memoria in collaborazione con la Universal e CIC, questi divertenti cartoni animati diretti da Chris Buck narrano principalmente le storie (o sarebbe meglio dire le disavventure) del povero cane dei Binford costretto a subire le pretese e le angherie di una famiglia tipo americana che notoriamente è composta da un padre frustrato, una madre che "vorrebbe ma non può", da un figlio pronto per il riformatorio e da una figlia ingenua quanto stupida. E chi ci poteva rimettere? Non si dice forse "vita da cani"?

TOPOLINO APPRENDISTA SCALATORE

Disney Cartoon Classics, 31 min.

Per la serie dedicata ai classici cortometraggi Disney (quelli che spesso, per intenderci, precedono al cinema i film di cartello o vengono prodotti per la televisione) vi segnaliamo questo divertente **Topolino apprendista scalatore**. Quattro i cartoni animati in sommario: **Gli alpinisti, Un rivale per Topolino** (che vede protagonista anche un Paperino in splendida forma), **Costruttori di barche** e **A caccia di balene**. Si tratta di cortometraggi animati davvero intramontabili nei quali ritroviamo la vena originale di uno dei più grandi personaggi del cinema d'animazione che oggi, a causa delle numerose reinterpretazioni in chiave commerciale nelle ormai innumerevoli testate della Walt Disney, si è andata in parte perdendo.

POSTETERNA

Carissimo Eternauta, sono una giovane donna sposata da poco, alle prese con il "solito" problema che assilla ogni collezionista: dove posso stipare i miei seimila fumetti e passa? Ho deciso di scrivere a te perché so che non ti stupisci affatto di avere a che fare con una donna collezionista; molte lettere di mie colleghe sono infatti già apparse su queste stesse pagine.
Quando mi sono sposata, sono stata costretta a lasciare dai miei buona parte dei miei amatissimi comics, viste le dimensioni della mia attuale casetta. Mio marito è tollerante; anzi, considerando che a lui dei fumetti non importa proprio nulla (è uno sportivo, ama il tennis e il calcio a cinque, per cui appena può scappa di casa per una partitella con gli amici!) lo è fin troppo. Adesso, però, mia madre minaccia di mettere in atto un piano da tempo architettato: vuole buttare tutti i fumetti che le ho lasciato a casa, deve «fare spazio», come dice lei. Io non so che fare, lancio un appello disperato attraverso le pagine della mia rivista preferita, sperando di essere pubblicata e di far leva in questo modo sul buon cuore dei miei genitori. Aiutatemi, vi prego!

Annamaria Bassorin

Cara Annamaria, come potevamo non pubblicarti? Saremmo stati accusati di "omissione di soccorso", un reato gravissimo per la legge non scritta che governa la vita dei fumettari di tutto il mondo! Lo stesso problema è capitato a chi ti scrive ed è stato risolto in una maniera subdola ma efficace. Ogni volta che ritorni al "paterno ostello", portati via una busta piena di fumetti per dimostrare la tua buona volontà, non senza aver prima sostituito di nascosto la stessa quantità di materiale con altri comics. I tuoi si illumineranno per la buona volontà, e quando capiranno l'inghippo può darsi che te lo perdonino o che tu, nel frattempo, sia riuscita a trovare un box o una cantina ben asciutta per conservare senza problemi la tua vasta collezione. Ti abbiamo risposto in maniera scherzosa perché scherzosa ci è sembrata anche la tua lettera. non crediamo, infatti, che una ragazza simpatica come te abbia grossi problemi a convincere i suoi genitori della giustezza del proprio punto di vista. Se così non fosse, scrivici di nuovo e faremo un...appello ufficiale!

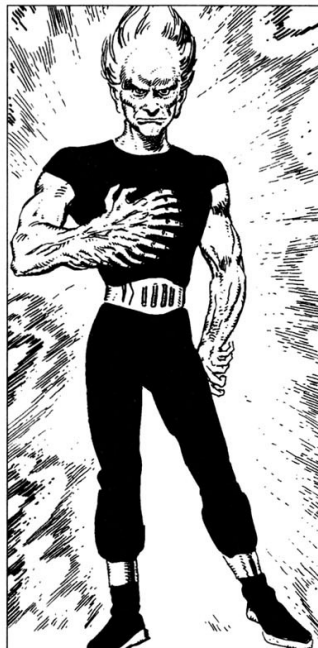
Carissimo Eternauta, sono un giovane scrittore di fantascienza e seguo la vostra rivista da molti anni. Penso che il vostro contenitore, insieme al Brolliano "Isaac Asimov" rappresenti uno dei pochi contenitori per chi ama leggere o scrivere di fantascienza. Più che domande, vorrei sollevare un piccolo e pacifico dibattito. Senza stare a ribadire ancora una volta il provincialismo dell'Italia nei confronti dell'America, ci terrei a sottolineare alcuni punti: rarissimamente, per non dire mai, un buon libro italiano trova la strada per l'esportazione all'estero; al contrario, invece, ci dobbiamo sorbire adattamenti e traduzioni di autori americani assolutamente mediocri, oppure opere che definire minori è un complimento, di scrittori che tanto hanno dato alla SF e che adesso farebbero bene ad appendere la macchina da scrivere o il computer al chiodo. Più di una volta, quando comincio a scrivere un racconto, cerco di immaginare di avere di fronte una platea sconfinata di lettori di tutte le lingue e di tutte le razze ma poi sento i limiti culturali che impone questo Paese. In Italia non si può pensare in grande, soprattutto per via della barriera della lingua che è ben poco internazionale! Volevo sapere se nel mondo dei fumetti esisteva questo tipo di problema o se le cose andavano in un altro modo.
Il vostro affezionato

Giuseppe Marazzi

Caro Giuseppe, il tuo discorso è abbastanza vero ma secondo noi bisogna tenere presente sempre e comunque la qualità. Un romanzo come "Terra" di Stefano Benni è stato tradotto in tutto il mondo. È innegabilmente un libro di Fantascienza; certo, appartiene di più al filone di

Douglas Adams che a quello di Clarke e affini e l'elemento fantastico prevale su quello scientifico, ma è in grado di toccare tutte le corde che appassionano milioni di lettori a questo genere della narrativa. Per quanto riguarda i fumetti, l'invasione americana è stata totale e devastante.

Le nostre edicole sono piene di materiale proveniente dagli U.S.A. e la cosa che più sconcerta è che non tutte le testate sono di conclamato valore e di sicura qualità. Il mercato, poi, assorbe fino ad un certo punto, per cui la corsa all'accaparramento del prodotto d'Oltreoceano non può sempre premiare l'editore che investe (e tanto) su una nuova testata. La produzione italiana, naturalmente, ne risente, e le riviste di casa nostra, fatte da autori italiani per il pubblico italiano, si contano davvero sulla punta delle dita. L'invasione al contrario, poi, è ancora lontana dal realizzarsi: abbiamo assistito, semmai, all'esportazioni di alcuni talenti della matita come Claudio Castellini, Pino Rinaldi e pochi altri che si stanno davvero ben comportando sulle pagine di testate supereroistiche americane. Per questi autori la soddisfazione è grande, ne siamo certi, ma si tratta pur sempre di eccezionali interpreti: sarebbe auspicabile esportare personaggi, characters ideati e prodotti in Italia, in maniera tale da abbassare ulteriormente il punto di rottura delle varie testate e creare una ricchezza relativa immediatamente reinvestibile in nuove produzioni. Questo sarebbe un modo per "sprovincializzare" il fumetto di casa nostra e per permettere ad autori di qualità, e qui da noi ce ne sono molti, di produrre e guadagnare di più. Ultimamente, poi, il fumetto statunitense ha prodotto alcune testate e alcune uscite singole decisamente fuori dal classico registro supereroistico, andando a sfiorare il gusto europeo e il modo italiano di concepire il fumetto. Forse, caro Giuseppe, è il momento giusto per sbarcare in America!

Carissimo Eternauta, sono un appassionato di fumetti d'autore che recentemente si è dedicato anche a collezioni più "popolari"; per non riaprire la solita, annosa, pedante e pesantissima polemica, devo sottolineare immediatamente che la

qualità è l'unica discriminante che andrebbe usata per distinguere un fumetto da un altro. Mettiamola così, allora: io amo le storie brevi, autoconclusive, artisticheggianti, che se ne fregano della trama e del colpo i scena ma che cercano di toccare il cuore. Ho amato tantissimo il primo "Lancio Story", ancora seguo "Skorpio" e sono molto contento della nuova veste de "L'Eternauta", con le storie autoconclusive e con episodi d'autore folgoranti, brevi ma intensissimi. Non cambiate più, ve ne scongiuro; mi sembra che abbiate finalmente centrato il vostro bersaglio in edicola!

Oreste Simonini

Caro Oreste, grazie per le lodi e complimenti per la tua lucida analisi sul fumetto. Da sempre, lo sai, cerchiamo di ospitare sulla nostra rivista opere di qualità, qualunque sia la provenienza. Ricordiamo anche noi con piacere l'avvento di "Lancio Story" e proprio su quelle pagine trovò posto a puntate la saga di Oesterheld e Solano Lopez intitolata "L'Eternauta". Erano bei tempi, quelli, ma non bisogna lasciarsi prendere dalla nostalgia quanto, piuttosto, rimboccarsi le maniche e cercare di riportare in auge tutto il settore del fumetto. La nostra rivista offre lo spazio: le idee di qualità e i prodotti ben confezionati devono essere preparati dagli autori, ai quali abbiamo sempre dato la possibilità di esprimersi liberamente. In giro, e sarebbe sciocco negarlo, ci sono dei buoni prodotti ma vanno valorizzati, inseriti nella cornice giusta. I dati dei distributori sono allarmanti come non mai: il fumetto non vende, questo è poco ma sicuro, ma bloccarsi sulle proprie posizioni equivale a morire. Bisogna investire per uscire dalla crisi, per superare l'impasse, ma soltanto in prodotti in cui si crede ciecamente e non in iniziative qualsiasi che hanno l'unico pregio di recitare in copertina «Anno 1, Numero 1». Certo, il discorso è difficile: anche noi, che pure ci siamo posti traguardi e scopi che necessitano investimenti notevoli, non sappiamo bene dove andare a parare. Ci mettiamo allora nei panni dei neofiti, degli editori che arrivano con capitali freschi e tanto entusiasmo in un settore che necessita di tanta, tantissima esperienza. Quanti soldi vanno sprecati, quanti colpi a vuoto, quanti buchi nell'acqua prima di indovinare la formula giusta? Speriamo che il nostro esempio serva per tracciare una strada, quella della professionalità e della serietà nei confronti del pubblico, e che quanto prima emergano delle idee nuove, capaci di richiamare in edicola milioni di tifosi dei comics. Serve un ritorno di fiamma, un picco di interesse. E poi, chissà...

Carissimo Eternauta, ti scrivo una lettera breve e forse un po' troppo personale. Volevo salutare attraverso le tue pagine una persona che non sta tanto bene e alla quale non riesco ad avvicinarmi di persona. Non meravigliarti, ma sto parlando di mia madre. È molto difficile parlare con le persone che abbiamo vicino, te lo assicuro. Mamma, ti voglio bene e ce la faremo. Insieme.

Luca

Carissimo Luca, la tua lettera è toccante ed efficace grazie alla sua brevità e alla sua carica umana. È vero, è difficile parlare con chi ci sta vicino, e forse una rivista può amplificare la nostra voce e nascondere la nostra timidezza. In bocca al lupo a te e a tua madre, e complimenti per il coraggio che dimostri. A presto.

L'Eternauta

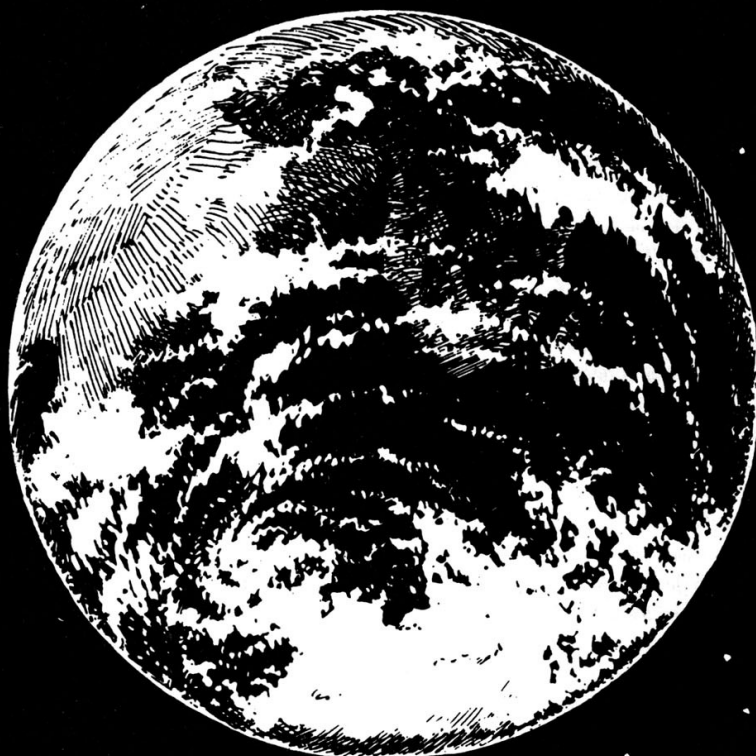
ANTEFATTO

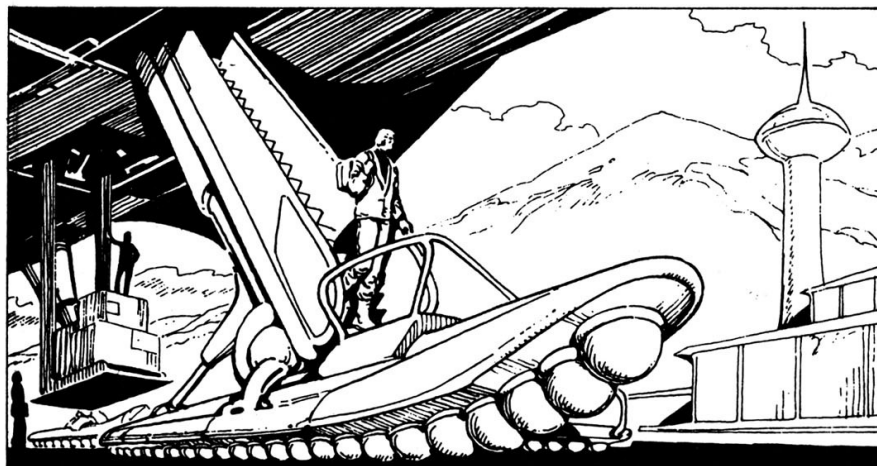
Del disegnatore di origine polacca Grzegorz Rosinski abbiamo già parlato in un vecchio "Antefatto". Lo sceneggiatore Jean Dufaux è nato in Belgio nel 1949. Dopo gli studi di sceneggiatura cinematografica, inizia a lavorare come giornalista a "Ciné Press". Nel 1983 decide di tentare la fortuna nel campo del fumetto, iniziando a collaborare al leggendario "Tintin". In seguito lavora a pieno ritmo per la Glénat e per Dargaud, collaborando con disegnatori del calibro di Aidans, Renaud, Eric. **Sioban II**, di J. Dufaux & G. Rosinski. **a pag. 2**

Una nuova avventura per Peter Kock, il macho degli spazi siderali. Quando l'abbiamo lasciato l'ultima volta (su "L'Eternauta n. 142), Peter Kock era reduce della Città-Pianeta. In base alle informazioni in suo possesso, quel pianeta da incubo doveva essere la culla dell'umanità. Alla fine, aveva saputo che, in realtà, il posto che lui cercava era un piccolo pianeta semi-deserto del Sistema Solare, chiamato Terra. Giunto sul nostro Pianeta, Peter Kock va alla ricerca degli "antichi scritti". All'inizio della storia, il nostro eroe va a far visita niente meno che a... Federico Fellini. E la figlia di questi si chiama Isadora Duncan, come la celebre ballerina degli anni Venti. Non solo, ma troveremo anche Corto Maltese! Si tratta di una serie di citazioni scherzose dello sceneggiatore: i pochi abitanti della Terra, dopo la catastrofe nucleare, scelgono il proprio nome fra quelli più famosi della storia e dell'arte. Kock troverà il libro che cerca, ma andrà anche incontro a due grosse delusioni... **Peter Kock** di Ricardo Barreiro & Francisco Solano Lopez. **a pag. 68**

Inizia un nuovo episodio della serie **Ghita di Alizarr** di F. Thorne, **I mille maghi di Urd**. Abbiamo appena lasciato la bellissima e prosperosa dea-guerriera trionfante per la fine dell'assedio e la riconquista di Alizarr, strappata ai perfidi usurpatori Troll, dopo un'odissea di avventure consumate fra mutanti d'ogni specie. Ora è venuto il tempo della pacifica ricostruzione, e Ghita regna felice insieme a Dahib e a Thenef. Ma i tre, stufi di regnare, si allontanano dalla corte in cerca di avventure. **a pag. 84**

PETER KOCK

di Barreiro & Solano Lopez

TERRA: Il pianeta da dove proviene la razza umana, il seme che ha generato l'intera Confederazione Galattica. Terra o Sole Tre come L'Enciclopedia Concisa Galattica insiste a definirla nelle sue pagine piene di errori e falsificazioni, un pianeta moribondo con una colonia di appena diecimila abitanti normali e circa tre milioni di mutanti che stanno lentamente conquistando le rovine delle antiche civiltà contaminate da letali radiazioni. Come ha potuto una tale magnifica civiltà annientarsi nei roghi atomici dell'olocausto nucleare? Come ha potuto l'umanità distruggere così tanti secoli di cultura con un unico folle gesto? Ci sono molte risposte e molte ipotesi ma una sola cosa è certa: nell'anno 2001, all'alba di un nuovo millennio, la Terra si preparava a entrare in una nuova epoca storica. I vecchi sistemi di governo, tutti basati sul predominio di pochi privilegiati su milioni di schiavi, stavano giungendo alla fine... Una nuova filosofia umanistica in cui non esistevano né schiavi né padroni, dove ogni persona sarebbe stata padrona di se stessa, stava sorgendo. E così i dominatori, gli ultimi detentori del potere, accecati dalla paura della prospettiva di perdere tutto, scatenarono l'unica e definitiva guerra nucleare della storia dell'universo...

La Vera Storia della Terra (estratto)
Prasvus Coal, storico indipendente

DELL'AUTUNNO E ISADORA

BENE... BENE QUANTO SI PUO' STARE NELL'IMPERO...
CAPISCO COSA VUOL DIRE, MR. KOCK.
COAL MI HA DETTO CHE LEI POTREBBE AIUTARMI A TROVARE LE "ANTICHE SCRITTURE".
AH, A QUANTO PARE SI SONO RESI CONTO DELL'IMPORTANZA DELLA "CITTA'", CHI LE VUOLE?
ALCUNI PIANETI DELLA CONFEDERAZIONE CREDONO CHE SIA TEMPO DI TOGLIERSI IL GIOGO DELL'IMPERO E CREDO CHE "LA CITTA'" POSSA AIUTARLI NELLA LORO LOTTA!
E POSSIBILE, MA E' UN PROBLEMA MOLTO SERIO. VENGA A CASA MIA DOVE POSSIAMO PARLARE INDISTURBATI.
ALDEA E' UNA PICCOLA CITTA', MR. KOCK, QUASI MINUSCOLA PARAGONATA ALLE METROPOLI DEI PIANETI CENTRALI, MA CREDO CHE SIA PIU' BELLA DI TUTTE.
BENVENUTO A CASA MIA.
ISADORA, ABBIAMO COMPAGNIA!

CHI E', PAPA' ?

QUESTA E' MIA FIGLIA ISADORA DUNCAN, LA MIA UNICA COMPAGNIA DOPO LA MORTE DI MIA MOGLIE.

MR. KOCK SARA' NOSTRO OSPITE PER QUALCHE GIORNO.

PIACERE DI CONOSCERLA, MR. KOCK.
IL PIACERE E' TUTTO MIO, MISS DUNCAN.
VI ANDREBBE QUALCOSA DA BERE?
CAFFE'... CREDO CHE MR. KOCK LO GRADIRA'.

L'AGRICOLTURA E ALTRE INDUSTRIE LOCALI SONO GESTITE DA ROBOT GIGANTESCHI.

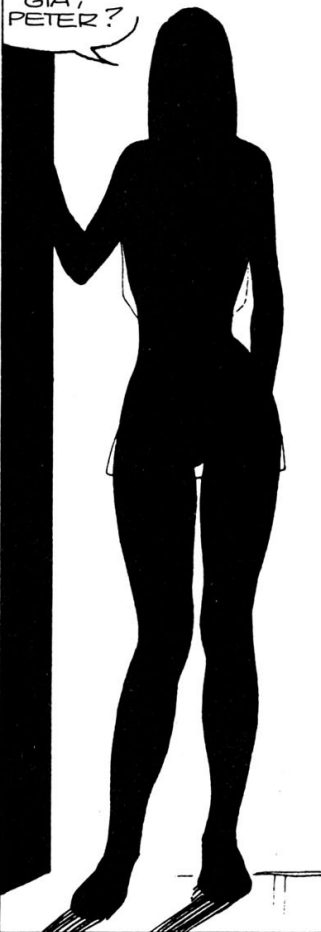
NUMERICAMENTE QUESTE DISGRAZIATE CREATURE SONO SUPERIORI A NOI, E CIO' LE RENDE DIFFICILI DA CONTROLLARE...

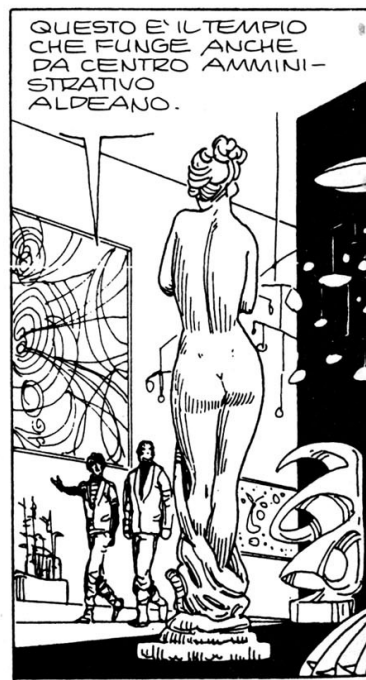
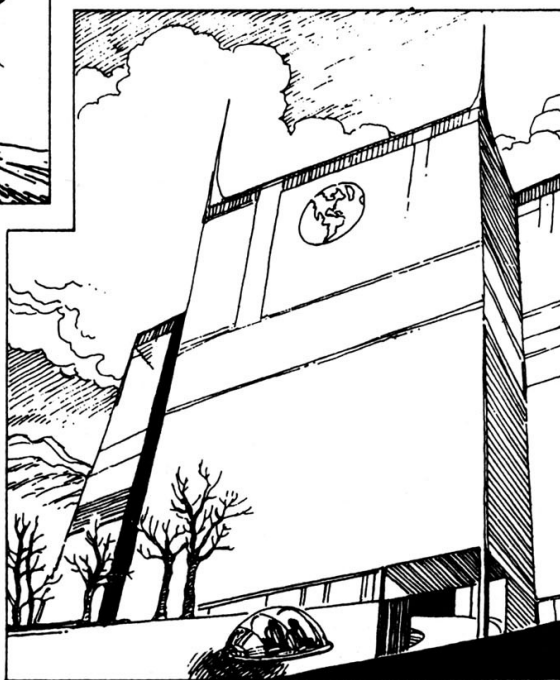
...E LE MUTAZIONI FISICHE E PSICHICHE CHE HANNO SOFFERTO SONO COSI' GRAVI CHE RESISTONO A OGNI TENTATIVO DI CLASSIFICAZIONE E STUDIO.

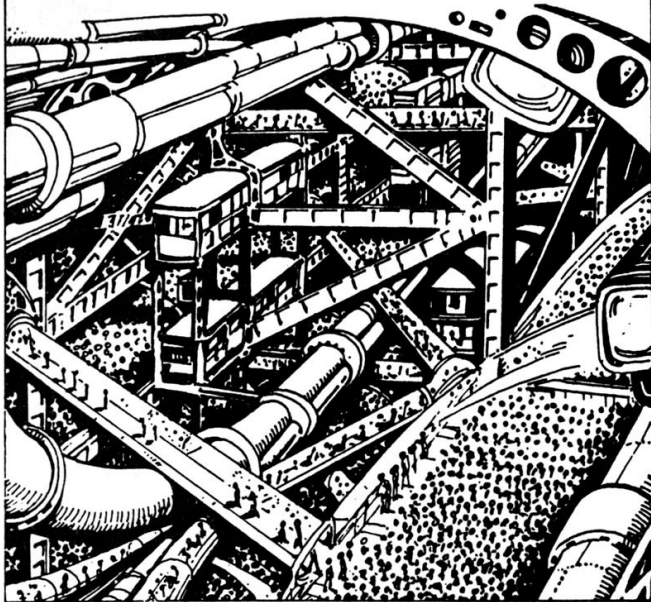
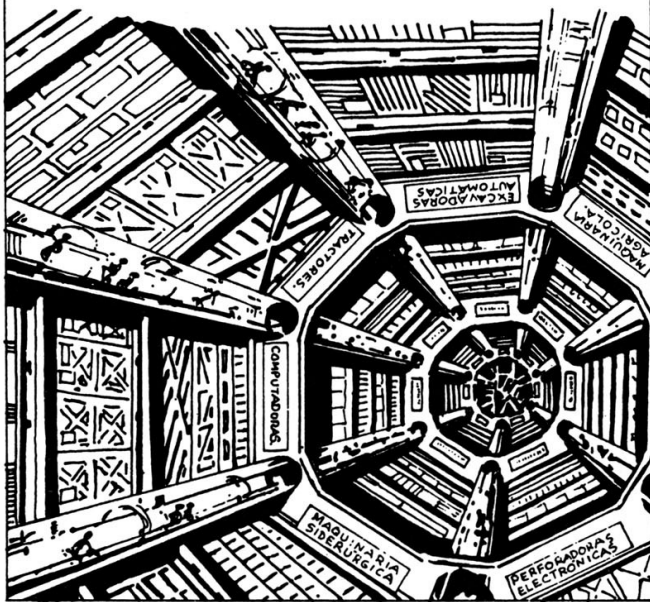
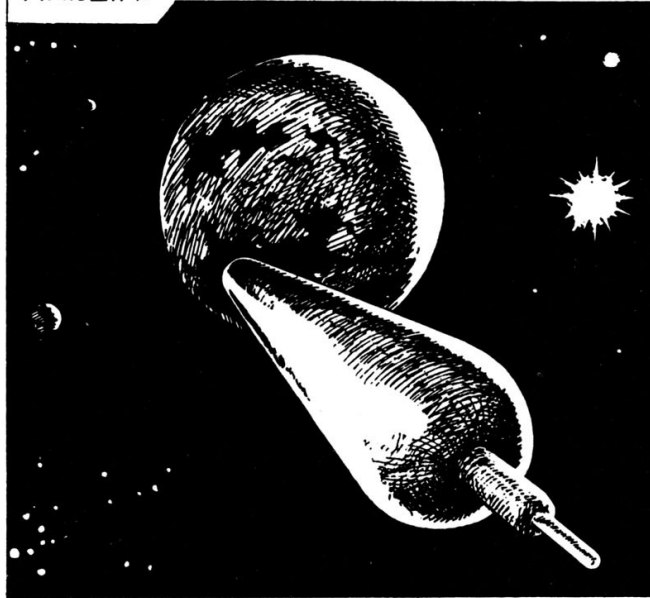
MOLTI DI LORO SONO IMPREVEDIBILI E SI COMPORTANO CON FEROCE AGGRESSIVITA', E CIO' IMPEDISCE OGNI POSSIBILE COMUNICAZIONE CON LORO.

COME HO DETTO, AMICO MIO, E' UN TERRIBILE PROBLEMA SENZA SOLUZIONE.

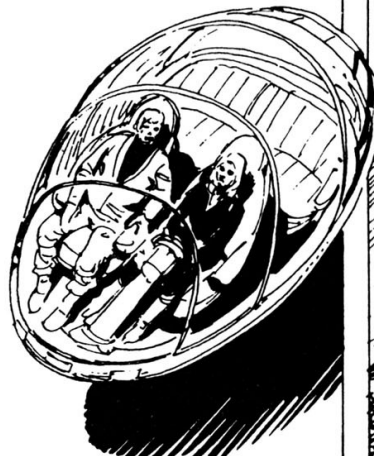
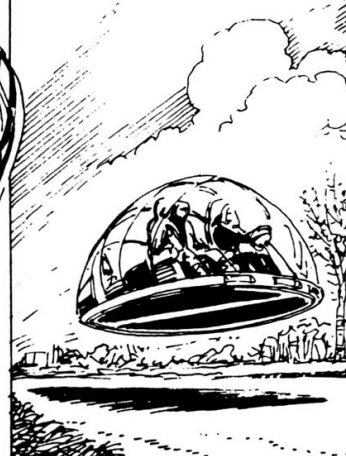
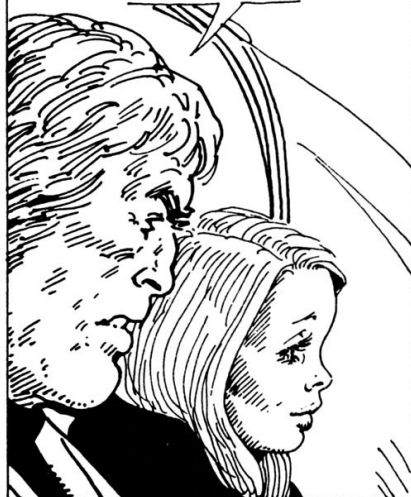
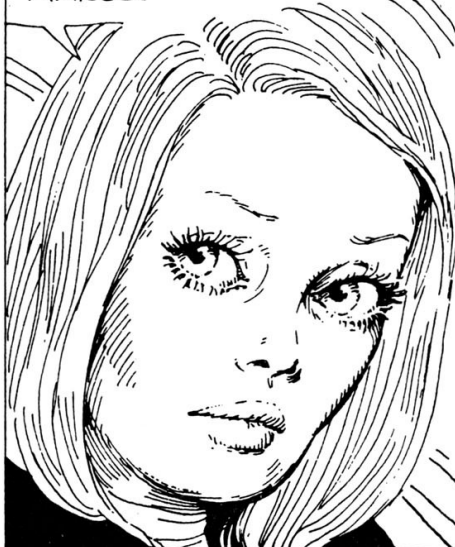
MA SONO ORE CHE DISCORRIAMO E LEI DEVE ESSERE ESAUSTO PER IL VIAGGIO, SARA' MEGLIO ANDARE A LETTO E OCCUPARCI DOMANI DELLA "CITTA'".

DORMI GIA', PETER?

NO. PERCHE'?
PERCHE'... MI PIACEREBBE CONOSCERTI MEGLIO...

STAVO PROPRO
PENSANDO LA
STESSA COSA ...
QUESTO E' IL TEMPIO CHE FUNGE ANCHE DA CENTRO AMMINI-STRATIVO ALDEANO.

ANDIAMO NELLA STANZA DEL SORRISO. VOGLIO FARLE VEDERE UN FILMATO MOLTO INTERESSANTE SULLA TERRA, QUALCOSA CHE NON TROVERA' NEL LIBRO DI PRASVU COAL.

FU ASSEMBLATO PER OSPITARE CENTOMILA PERSONE. LA GUERRA STAVA PER ESSERE DICHIARATA E IL POTERE STAVA ABBANDONANDO LA TERRA...

DI QUELLO NE SAPPIAMO POCO. A QUANTO PARE DESCRIVEVA METODI PER COMBATTERE I POTENTI DOMINATORI SETTENTRIONALI...

CREDIAMO CHE L'OPERA POSSA TROVARSI NELLA BIBLIOTECA DI UNA DELLE GRANDI CITTA' CONTAMINATE DALLE RADIAZIONI.

C'E' UN UOMO CHE PUO' AIUTARLA NELLA SUA RICERCA: ABDUL AZAHARET, L'ARABO FOLLE...

E' UNO DEI POCHI EREMITI DI ALDEA, UN BIBLIOFILO OSSESSIVO CHE VIVE IN UN PICCOLO COTTAGE LONTANO DALLA CITTA'.

NON AVREI DOVUTO PERMETTERTI DI ACCOMPAGNARMI. CIO' CHE CI ASPETTA POTREBBE ESSERE PERICOLOSO...

NON TEMO IL PERICOLO. INOLTRE VOGLIO STARE AL TUO FIANCO.

ISADORA! A COSA DEVO TALE ONORE?

IL MIO AMICO HA UN FAVORE DA CHIEDERTI...

...E IL LIBRO CHE STAI CERCANDO E' IN UNA CITTA' CHIAMATA PARIGI, UN COVO DI MUTANTI...

... MA I MUTANTI NON SONO L'UNICO PERICOLO. LA BIBLIOTECA CHE CONTIENE IL LIBRO E' NEL CENTRO DELLA CITTA', DOVE LE RADIAZIONI SONO AL MASSIMO ...
COME FACCIAMO AD ARRIVARCI?
PER PRIMA COSA, CI SERVONO TUTE ANTI-RADIAZIONI E UN MEZZO AEREO. IL VOSTRO FLYER ANDRA' BENE. POSSIAMO PARTIRE DOMATTINA.
LUV
LUV 573
FRA CINQUE MINUTI SCENDIAMO. MEGLIO METTERSI IL CASCO.
ATTERREREMO NELLA PERIFERIA DELLA CITTA'. NON POSSIAMO RISCHIARE CHE I MUTANTI SENTANO LA NOSTRA NAVE.

SECONDO LA MAPPA, LA BIBLIOTECA ERA QUI.

"LA CITTA'" DEV'ESSERE NEL FORZIERE, DOVE TENEVANO I LIBRI DI VALORE.

ECCO IL FORZIE-RE!

ECCOLO! M-MA...

OH, NO!
TEMPO... NON HA RESISTITO AL PASSARE DEL TEMPO.

E' COLPA MIA! SE L'AVESSI MANEGGIATO CON PIU' CURA FORSE AVREMMO POTUTO RE-STAURARLO NELLA BIBLIOTE-CA...
NON PIANGERE. POTEVA SUCCEDE-RE A CHIUNQUE...

NON ABBIAMO TEMPO PER QUESTO. DOBBIA-MO ANDARCENE DI QUI!

ATTENTI! MUTANTI!

MOVIA-
MOCI...
I CASCHI CI HANNO IMPEDITO DI SENTIRE CHE STAVANO AVVICI-NANDOSI...

LUV

VOGLIO CHE TU VENGA CON ME.
NO, PETER... NON POSSO.

MI ASPETTERAI FINCHE' NON TORNO DA GUEWAR DUE?
PETER, TI AMO... MA...

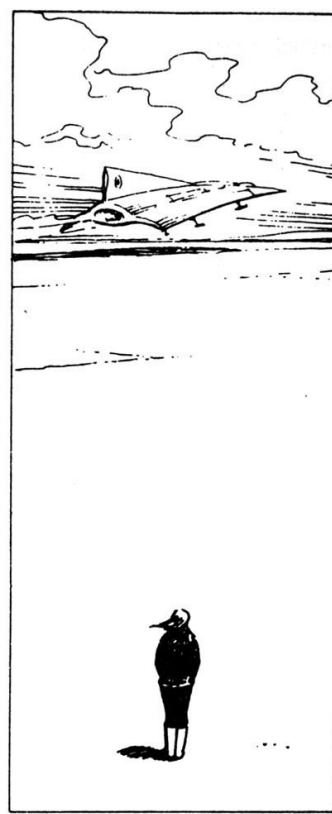
SAREBBE MEGLIO CHE TU NON TORNASSI ... MAI...
IO... NON CAPISCO. PERCHE'?

C'E' QUALCOSA CHE NON TI ABBIAMO DETTO ... GRAN PARTE DEGLI ABITANTI DI ALDEA SONO CONTAMINATI...

LE RADIAZIONI SONO SPIETATE. SEPPUR DEBOLI, MA SIAMO COSTANTEMENTE ESPOSTI. HO LA LEUCEMIA, PETER. I DOTTORI DICONO CHE AL MASSIMO HO QUATTRO MESI DI VITA.

NON PUO' ESSERE VERO! DEV'ESSERCI UN ERRORE!
NO, PETER, NESSUN ERRORE. SAREBBE MEGLIO CHE TE NE ANDASSI ORA. TI PREGO, NON RENDERE TUTTO PIU' DIFFICILE. ECCO, PRENDI QUESTO LIBRO DELLA NOSTRA ANTICA CULTURA. LEGGILO OGNI VOLTA CHE PENSI A ME...

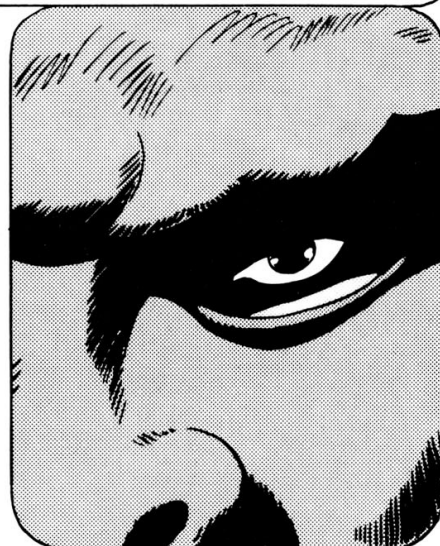
POESIE
Pablo Neruda
" STANOTTE POSSO SCRIVERE IL VERSO PIU' TRISTE ... "
SOLANO LÓPEZ _77
" POTREI DECIDERE, PER ESEMPIO, CHE LA NOTTE E' PIENA DI STELLE E IO SONO SOLO ... "

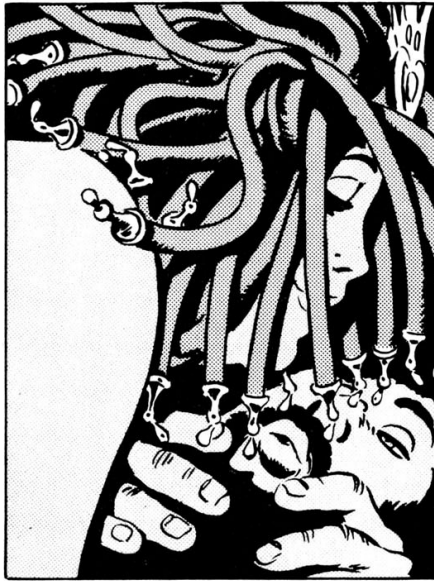
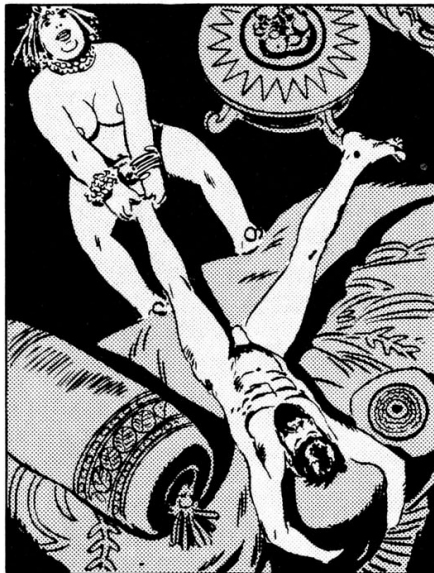
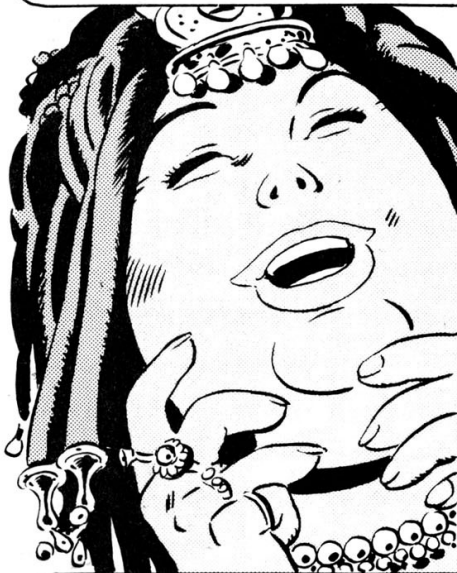
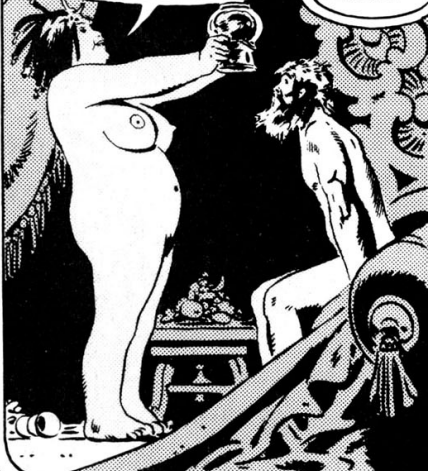
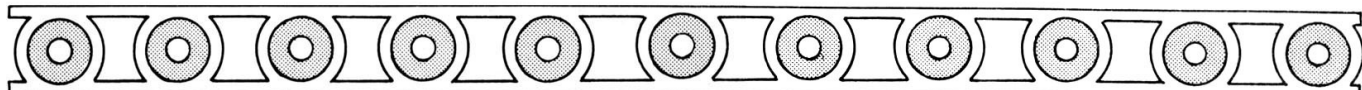
FINE

LE CAMERE REGALI SONO UGUALI E SEPARATE DA UNA PARETE DI MOGANO INTERSIATO. NOBETH CHIEDE CHE NELLE STANZE NON VI SIA SERVITU'. MENTRE CONDUCE THENEF NEL SUO BOUDOIR, GHITA RAGGIUNGE RUNTHAR NELLA SUA STANZA.
ALLA PRESTIGITAZIONE E AL BRAVO PRESTIGIATORE! SEI UN IMBROGLIONE ADATTO AL GUSTO DI UNA REGINA CON UN OCCHIO SU QUALCOSA DI PIU' CHE L'ABRACADABRA.
HO SENTITO BALLATE DI GIOVANI POETI SCATENATI IN OGNI ANGOLO DELL'IMPERO. CANTANO LA BELLEZZA E LA SAGGEZZA DI NOBETH.
SE POSSO CHIAMARTI GHITA, PUOI CHIAMARMI RUNT. TUTTI MI CHIAMANO COSI'.
CHIAMARMI RE E' UNA BEFFA COME CHIAMARMI "PERSONA INTERA" VISTO CHE MI MANCA UNA DANNATA GAMBA.
COME HA FATTO UN UOMO COSI' GIOVANE A SALIRE SUL TRONO DI URD?
GIOCHI POLITICI E COMPROMESSI HANNO FATTO DI ME E DI NOBETH BURATTINI IN ABITI REGALI.
IL VERO POTERE DI RAHMUZ E' NELLA TORRE DEL MAGO, LASSU'.
I PROBLEMI DI CORTE SONO COMPLICATI. VUOI VENIRE A LETTO CON ME?
NON SONO MAI STATO A LETTO CON UNA DONNA.
QUESTO MONCHERINO E' UNA MALEDIZIONE DIABOLICA CHE FAREBBE DELL'AMORE UNO SPETTACOLO DI PAGLIACCI.
CONOSCO GLI SPETTACOLI DI PAGLIACCI. NON E' UN'ARTE ELEVATA COME QUELLA DI COMPIACERE GLI UOMINI, MA ALTRETTANTO LIETA.
SE TU FINGESSI DI ESSERE UN PAGLIACCIO TRISTE.
E IO UN ALTRO PAGLIACCIO CHE FA L'AMORE CON LUI.
CHI SAREBBE IL PAGLIACCIO PIU' TRISTE?

GHITA... HO CONOSCIUTO SOLO L'AMORE... DI UOMINI... E RAGAZZI.
QUESTO MI RENDE PIU' GIULLARE CHE PAGLIACCIO TRISTE?
IO SONO STATA A LETTO ANCHE CON DONNE! NON E' TRISTE! AMARE ENTRAMBI I SESSI NON E' PERVERSO.
OGNUNO E' IN PARTE SATIRO E IN PARTE NINFA, SIR RUNT.
FORSE ORA PREFERISCI FOTTERE I RAGAZZI, MA LASCIA CHE TI MOSTRI COME AMANO LE NINFE!
IL CORTEGGIAMENTO DI NOBETH NON HA LA GOFFAGGINE DELLA GIOVENTU'. THENEF, RESO POTENTE DA UN DILUVIO DI IDROMELE, E' EROICO NELLA SUA AVVENTURA CON LA LASCIVA REGINA. EPPURE, MENTRE SOLLEVA LA SUA CORPULENTA AMANTE, PUNTA PIU' A CIO' CHE SI CELA SOTTO IL LETTO CHE AL DIVERTIMENTO SOPRA DI ESSO.
MAGO! MI HAI FATTA UBRIACARE COME UN SACERDOTE DI BOLETH!
LA MIA FESSURA E' TUTTA CONTRATTA E IN FIAMME!
MIA... REGINA DELLE SILFIDI!
UFF UFF... E... ORA L'ESTASI!
MA PRIMA DEVO SAPERE SE SOTTO QUESTO LETTO SI CELANO DEI DIAVOLETTI.

ASSICURATOSI CHE LA SPUTACCHIERA D'ORO E' SOTTO IL LETTO, THENEF MONTA LA ROTONDA REGINA.
ORA DEVE ESCOGITARE UN PIANO PER ANDARSENE CON IL VASO. MENTRE IL VETERANO AMANTE SOPPESA LA SUA GIGANTESCA COMPAGNA, IL RE NOVIZIO SI UNISCE A GHITA SUL LETTO NELLA STANZA ATTIGUA. CI SONO LUNGHI MOMENTI DI IMBARAZZATO SILENZIO.

RUNTHAR OSSERVA AFFASCINATO GHITA MENTRE BACIA LIEVEMENTE LA SUA GAMBA MOZZA. ACCAREZZA IL MONCHERINO E SUSSURRA: "COME A TE, UNA PARTE DI ME MI E' STATA STRAPPATA. DURANTE L'ANNO DELLA PESTE TUTTO SEMBRO' ANDARSENE. LA MIA FAMIGLIA. LA MIA VERGINITA'... SPARITE. EPPURE MI SENTO ANCORA INTEGRA. SOLO I NOSTRI SPIRITI SONO FATTI DI UN SOL PEZZO."

E COSI', RE RUNTHAR ASCOLTA L'ANTICO RICHIAMO DELL'AMORE FEMMINILE. IL MUTAMENTO NON PASSA INOSSERVATO NE' AL DESTINO NE' ALL'OCCHIO CURIOSO DI UN OSSERVATORE NASCOSTO.

RAHMUZ, MAGO SUPREMO DI URD, SBIRCIA NELLA CAMERA DI RUNTHAR DA UN CUBICOLO ADIACENTE ALLE STANZE REALI. "E' LA PRIMA VOLTA CHE VEDO RUNTHAR CON UNA RAGAZZA. E' PIU' BRAVA DI UNA PROSTITUTA MATURA NEL FARE ALL'AMORE. GUARDA TU STESSA, DAKINI. PERSINO CON LE TUE QUATTRO MAMMELLE DUBITO CHE RIUSCIRESTI A COMPIACERLO COME QUESTA FANCIULLA." LA DONNA DAI DUE SENI OSSERVA DALLO SPIONCINO. "UNA GAZZELLA", SUSSURRA. "SI MUOVE COME UNA CERVA IN CALORE."
LA RAGAZZA E' UN PRODIGIO! NON HO MAI VISTO UNA TALE ABILITA' E IMMAGINAZIONE... NEMMENO NEI BORDELLI DI BAALZARRA.
CHE NE SAI DI LEI?
SI CHIAMA GHITA. DANZAVA CON I MENESTRELLI CHE STASERA HANNO INTRATTENUTO RUNT E LA GRASSA SCROFA.
MA, PER QUANTO ESPERTA LA PICCOLA SIA, LE MANCANO DONI DAVVERO UNICI
LEI NON E' SORELLA DI UNA NATURA CAPRICCIOSA.
PECCATO. SOLO NEGLI HAREM DI RAHMUZ E' INOPPORTUNO ESSERE SENZA DONI UNICI.
MENTRE RAHMUZ VEZZEGGIA IL QUARTETTO DI MAMMELLE RIGOGLIOSE DI DAKINI, THENEF PRECIPITA NOBETH IN UNA SEQUELA DI SCONVOLGENTI ORGASMI. CERCANDO DI TOGLIERE LA SPUTACCHIERA DA SOTTO IL LETTO, IL MAGO INFILA UN PIEDE NEL SACRO VASO DI NEPTOR.

IMPERTERRITO, THENEF CONTINUA A POMPARE, CALZANDO LA SPUTACCHIERA COME UN ROZZO STIVALE. CON ENORME SFORZO NOBETH CAMBIA POSTO CON IL GRACILE MAGO.

LA REGINA UBRIACA SCOPPIA A RIDERE MENTRE TENTA DI SFILARE LA SPUTACCHIERA. "NON AVEVO MAI RISO COSI' TANTO DA QUANDO IL MASTINO URINO' NEL COPRICAPO DEL MAGGIORDOMO!"

THENEF E GHITA TERMINANO IL RACCONTO. DAHIB LI SPINGE GIOIOSAMENTE A NARRARE MAGGIORI DETTAGLI.
E IL MARINAIO ZITHIANO? VI DIEDE I QINTAR D'ORO?
NOBETH E RUNTHAR... RIMANESTE CON LORO DOPO QUELLA NOTTE?
IL GIOVANE FU DISTOLTO DALL'AMORE DEI RAGAZZI?
SI', AVEMMO L'ORO IN CAMBIO DEL VASO.
E PRESTO LO PERDEMMO GIOCANDO E DIVERTENDOCI.
LA COMPAGNIA PARTI' IL GIORNO DOPO. NON ABBIAMO PIU' RIVISTO NE' IL RE NE' LA REGINA.
DUE RACCOLTI FA INCONTRAI UNA PROSTITUTA NEL BORDELLO DI BOLETH.
DICEVA DI ESSERE STATA A LETTO CON UN UOMO SENZA UNA GAMBA CHE SI VANTAVA DI ESSERE STATO RE.
LE CHIESE SE CONOSCEVA UNA DONNA CHIAMATA GHITA, PERCHE' AVEVA VAGATO PER TUTTO L'IMPERO IN CERCA DI LEI.
DOVEVA ESSERE RUNTHAR! LUI AVEVA ASSAGGIATO LA MIA GLORIOSA DEA!
PIU' AVANTI LUNGO LA POLVEROSA STRADA CHE SI SNODA VERSO LIRD IL TRIO VEDE UNA FILA DI TENDE VICINO ALLA CITTA' FORTIFICATA DI BAALZARRA.
LAGGIU'! VEDI MAGO? I MENESTRELLI DI MIRTH RECITANO QUI STASERA.

LASCIANDO I DESTRIERI SUL RETRO I TRE SI DIRIGONO VERSO IL TENDONE PRINCIPALE.

SARTAN!

SARTAN. GHITA LO CONOSCE BENE. SARTAN... ATTORE, SOGNATORE, VAGABONDO.

MUOVI LE CHIAPPE, BRUTTO FIGLIO DI UN CAPRONE!

SARTAN... EX AMANTE DI GHITA. SARTAN... CORTIGIANO DEL VENTO ERRANTE.

GHIIIIIIITA!

FINE DELL'EPISODIO

Film interattivi per giovani generazioni

di Roberto Genovesi

I CD-Rom imperversano. Secondo le ultime statistiche le loro vendite hanno superato alla grande quelle dei dischetti classici e si apprestano, nell'anno in corso, a prendere il largo.

Vantaggi a non finire nel cambio: più dati disponibili, più longevità del prodotto, più resistenza a tempo ed usura. È soprattutto il primo di questi tre vantaggi ad interessarci nel momento in cui parliamo di qualità. Più informazioni e dati si traducono in immagini più realistiche, suoni migliori e, in definitiva, prodotti più competitivi. È il caso del bellissimo "Under A Killing Moon", un fantathriller ambientato negli Stati Uniti del postatomico con tanto di detective privato alla Marlowe alle prese con una serie di delitti riconducibili tutti ad una misteriosa setta esoterica. Fantascienza, horror, thriller e umorismo riempiono ben quattro CD-Rom (consigliato un PC super veloce e possibilmente dotato di CD-Rom multidisco per evitare il continuo caricamento e "scaricamento"); (lo so: non si può avere tutto dalla vita. Per questo un CD-Rom monodisco è già sufficiente per godersi lo spettacolo).

Dal punto di vista grafico il prodotto non ha rivali per il momento. È realizzato con la tecnica di un vero e proprio film e i personaggi sono interpretati da attori veri tra i quali riconoscerete senza dubbio (mi rivolgo alle classi d'età che ruotano attorno agli anni '60) lo "zio" di "Due nipoti e un maggiordomo" nella parte di un detective anziano soprannominato Colonel. La voce che fa da accompagnamento alla storia è quella ormai famosa di James Earl Jones (la voce di Lord Darth Vader di "Star Wars").

Storia lunga ed intrecciata, giocabilità sufficientemente sviluppata (ma non spinta al massimo a causa di una interattività limitata), atmosfera ben riprodotta fanno di "Under A Killing Moon" (distribuzione Leader, produzione Access) un prodotto senza dubbio consigliabile.

ACQUARIO 1.0: IL PROGRAMMA PER GLI APPASSIONATI DI PESCI E FAUNA MARINA TROPICALE

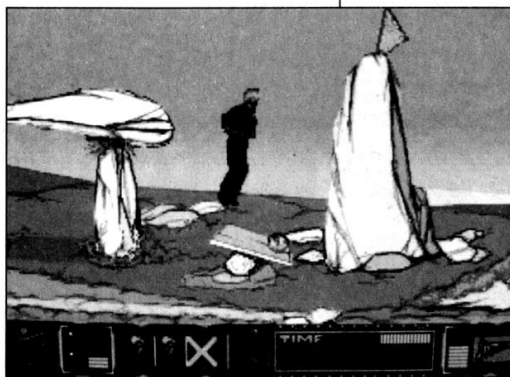
Come vi abbiamo mostrato più volte dalle pagine di questa rivista i programmi per computer non rientrano solo nella categoria dei videogiochi. C'è chi lavora alacremente per migliorare la qualità della vita di alcune categorie di professionisti o per facilitare, grazie alla memoria artificiale, determinate funzioni. La Avalon Graphic ha realizzato a questo proposito un pacchetto di programmi di utility che si accinge in questi giorni a proporre sul mercato. Per gli appassionati di pesci la proposta più originale è "Acquario 1.0", un programma per PC IBM e compatibili per avere sotto controllo tutti i dati relativi ai pesci, alle condizioni dell'acqua, per conoscere e curare le malattie più diffuse che possono svilupparsi in un acquario. "Acquario 1.0" consente un archivio anamnesico dei pesci posseduti in acquario, l'archivio dei valori chimici e contiene una guida alle malattie dei pesci, alle sostanze curative. Nel programma è contenuta anche una panoramica con foto digitalizzate e descrizione dei pesci e la funzione di stampa e aggiornamento. Per far funzionare "Acquario 1.0" occorre un PC 286 o superiore con scheda video a colori e almeno 4 mega di RAM e uno spazio libero su disco fisso di 3 mega. Il programma può essere richiesto alla Avalon Graphic, casella postale 212 00125 Roma.

FUMETTI INTERATTIVI: È L'ORA DI MARTIN MYSTÈRE

Prosegue il cammino della Simulmondo sul sentiero del fumetto interattivo. Dalla collaborazione con la Sergio Bonelli Editore, dopo Dylan Dog e Tex, è nato anche il videogame ispirato alle avventure di Martyn Mistère, personaggio originale, "colto" e mai abbastanza apprezzato, creato da Alfredo Castelli. "The Secret of the Birdman", distribuito da C.T.O. per PC e CD-Rom vede Martin Mystère alle prese con i segreti dell'Isola di Pasqua. Il gioco si articola su quattro livelli arcade nei quali il personaggio deve evitare trappole, scoprire oggetti, risolvere quesiti per salvare l'isola da una sicura catastrofe.

La giocabilità è sufficiente (non era facile trasportare sul monitor dei computer tutte le caratteristiche di un personaggio complesso come Martin Mystère) e la grafica quella consueta della Simulmondo.

FLIPPATEVI UN PO' SE POTETE

I Mondiali '94 ci hanno regalato tanti videogame di diversa qualità e valore di provenienza in gran parte americana e inglese. Anche l'Italia ha voluto dire la sua e, a nostro avviso, facendo solo brutta figura. Stiamo parlando di "Pinball World Cup", un incrocio tra una partita di calcio ed una partita di flipper (ci sono due buche anziché una e il computer gioca dall'alto verso il basso) di dubbie qualità grafiche e una giocabilità appena sufficiente. Il giudizio non sarebbe così negativo se stessimo parlando di un programma su dischetto ma la Simulmondo ha prodotto addirittura un CD-Rom! E con le possibilità fornite da un supporto come il CD-Rom ci si poteva aspettare davvero molto ma molto di più. Per chi ha soldi da spendere e tempo da perdere "Pinball World Cup" è distribuito nei negozi specializzati da C.T.O.

Victory Gundam: la reincarnazione del mito

di Giorgio Riccardi

Nato da un'idea di Yoshiyuki Tomino, Mobile Suit Gundam, è senz'altro una delle più famose serie animate di fantascienza mai prodotte in Giappone della Sunrise Animated Co.

La prima parte di questa lunga saga arrivò in Italia sul finire degli anni '70 e segnò una svolta decisiva nel modo di concepire i giganteschi robots nipponici: non più invulnerabili guerrieri d'acciaio che, in ogni episodio, conquistavano scontate vittorie, ma realistiche macchine da combattimento inquadrate in futuristici reparti militari. Fu proprio l'estremo realismo del mecha design e la grande maestria con la quale erano stati caratterizzati i personaggi a mantenere vivo l'interesse su questa lunga saga fino ai nostri giorni. Sulla scia della Gundamania la Bandai realizzò una serie vastissima di modellini in plastica dei famosi Mobile Suit. Proposti in kit di montaggio, principalmente nelle scale 1/100 e 1/144 sono oggi distribuiti in Italia da diverse ditte tra cui la Bradicich Korps di Torino. una delle ultime serie prodotte in Giappone è **Victory Gundam**. I modelli realizzati su questa ennesima reincarnazione del glorioso robot sono senz'altro i migliori dal punto di vista tecnico. Disponibili nelle suddette scale, hanno un prezzo che varia da un massimo di £ 70.000 circa per gli 1/100 alle £ 17.000 circa per gli 1/144. Nonostante il basso prezzo, questi ultimi, non hanno nulla da invidiare ai loro fratelli maggiori. Sono venduti in piccole scatole con una stupenda illustrazione molto più dettagliata e realistica rispetto ai disegni del cartone animato. All'interno possiamo trovare 4 o 5 spru con i particolari del modello, stampati dettagliatamente in plastica di diversi colori, per dare la possibilità anche ai meno esperti di avere un buon risultato senza dover utilizzare il pennello. L'assemblaggio può essere effettuato senza colla in quanto tutti gli elementi sono ad innesto. Le parti che riproducono spade e scudi laser sono in plastica trasparente verde o rossa e rendono in modo eccellente l'effetto fascio di luce. Dello stesso materiale troviamo anche una basetta a V con un'asta per esporre il Mobile Suit sollevato da terra in posizione di volo. La parte cartacea, oltre alle dettagliate istruzioni, comprensibilmente anche se in giapponese, e gli adesivi, comprende una fotografia di sfondo che è possibile collocare tramite una apposita base dietro il modello finito. Ma la trovata geniale è che in ogni scatola (sono circa 15 i soggetti disponibili in questa scala) si trovano scenari consecutivi che, uniti, formano un fondale unico di circa 30 cm di lunghezza. Tuttavia tutti questi elementi, pur essendo importanti, non rappresentano di per sé la parte forte del prodotto. Il modellista più attento sarà catturato, non solo dalle proporzioni perfette del robot, che nonostante sia alto solo 11 cm, conserva una silhouette molto slanciata e imponente, ma soprattutto dal sistema di giunti che permette al figurino di essere snodato e posizionato in modi diversi. È questo, decisamente, un passo in avanti rispetto ai vecchi modelli della Bandai; tutti troppo statici e rigidi nelle posizioni. In questi Victory Gundam troviamo giunti a sfera e a perno localizzati in tutti i punti di snodo. perfino le paratie del bacino, sia frontali che laterali, si sollevano per permettere alle gambe di compiere il movimento più ampio possibile. Unico punto negativo di questa serie di modelli, anche se non presente nella scala 1/100, è la forma delle mani. A parte il fatto che sono state realizzate, come gli snodi, in nylon (una plastica elastica e indeformabile, ma purtroppo difficile da pitturare) hanno un aspetto complessivo che solo vagamente ricorda quello di una mano. La Bandai per porre rimedio all'errore ha reso disponibile, sempre per £ 17.000 circa un weapon setnel quale, oltre ad alcune riproduzioni migliori di mani, stampate con diverse impugnature, sono contenute variazioni di armamento per tutti i tipi di Mobile Suit; una vera chicca per tutti coloro che volessero personalizzare il proprio modello. Insomma siamo di fronte ad un ottimo prodotto con un rapporto qualità/prezzo veramente buono e come modellista e, non lo nascondo, sfegatato fan della serie animata, non posso che consigliarne l'acquisto sia agli esperti che ai meno esperti.

Due consigli prima di cominciare...

a cura di Yellow Kid

Istruzioni per l'installazione e il gioco di: "Flash Gordon" "Mandrake" "L'Eternauta" "Yellow Kid"

Benvenuti nel mondo della Comic Art Games. Questo mese abbiamo deciso di omaggiare i nostri lettori con uno dei quattro videogame prodotti dalla nostra casa editrice, caratterizzati da una grafica particolarmente accattivante e da una ottima giocabilità. Per raggiungere lo scopo finale, bisogna individuare determinati oggetti, impossessarsene e usarli per oltrepassare porte altrimenti chiuse, scambiarli con altri, difendersi da nemici, ecc. Di seguito sono riportati tutti i comandi e le informazioni utili per installare e giocare con gli adventure game della Comic Art Games. Buon divertimento.

INSTALLAZIONE
I giochi della Comic Art Games richiedono come configurazione minima un computer IBM compatibile 386SX 16Mhz con 640K di memoria RAM, un floppy disk drive da 3,5" e una scheda grafica VGA. Noi però raccomandiamo l'uso di un computer con processore 386 DX avente 2Mb di RAM installata, un disco fisso e una scheda sonora AdLib o meglio una SoundBlaster.

MEMORIA
I giochi richiedono per funzionare perfettamente almeno 590K di memoria libera. Se avete dei problemi di memoria tentate uno di questi tre suggerimenti (NOTA: effettuate queste operazioni solo se avete già una certa familiarità con esse):

1. Caricate i programmi TSR in memoria alta. Consultate il manuale del DOS oppure quello del gestore di memoria eventualmente installato per le istruzioni in merito.
2. Modificate i vostri files CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT in modo da non far caricare i programmi TSR in memoria quando il vostro computer viene acceso. Ricordatevi a tal proposito di fare una copia dei files prima di modificarli, così da ripristinarli successivamente.
3. Create un dischetto autoeseguibile che non carichi in memoria eventuali altri programmi. Ogni volta che volete giocare fate partire il computer con questo dischetto. Per fare questa operazione è sufficiente inserire un dischetto non utilizzato da 1.44Mb nell'unità a dischi "A", attivare il DOS e digitare "FORMAT A: /F:1.44 /S" (senza virgolette).

INSTALLAZIONE SU DISCO FISSO
Per installare il gioco su disco fisso seguite le seguenti istruzioni:

1. Accendete computer e monitor.
2. Assicuratevi che vi siano almeno 1.5Mb liberi su disco fisso (almeno il doppio se state usando un programma di compressione dati per disco fisso es. STACKER).
3. Inserite il dischetto.
4. Digitate "A:" (o la lettera di qualunque drive in cui abbiate messo il dischetto seguita da ":") e premete il tasto INVIO.
5. Digitate "INSTALLA" e premete il tasto INVIO.
6. Seguite attentamente le istruzioni che appaiono sullo schermo.

GIOCARE DA DISCHETTO
È possibile giocare anche da dischetto ma è opportuno, seppur non strettamente necessario, che il computer abbia almeno 2Mb di RAM installata e il relativo gestore come ad es. HIMEM.SYS, a causa dei numerosi caricamenti che vengono effettuati durante il gioco.
Eseguite pertanto i passi 1. 3. 4. del paragrafo "INSTALLAZIONE SU DISCO FISSO". Infine digitate "Flash" per Flash Gordon, "Mandrake" per Mandrake, "Eter" per L'Eternauta e "YK" per Yellow Kid e poi premete il tasto INVIO.

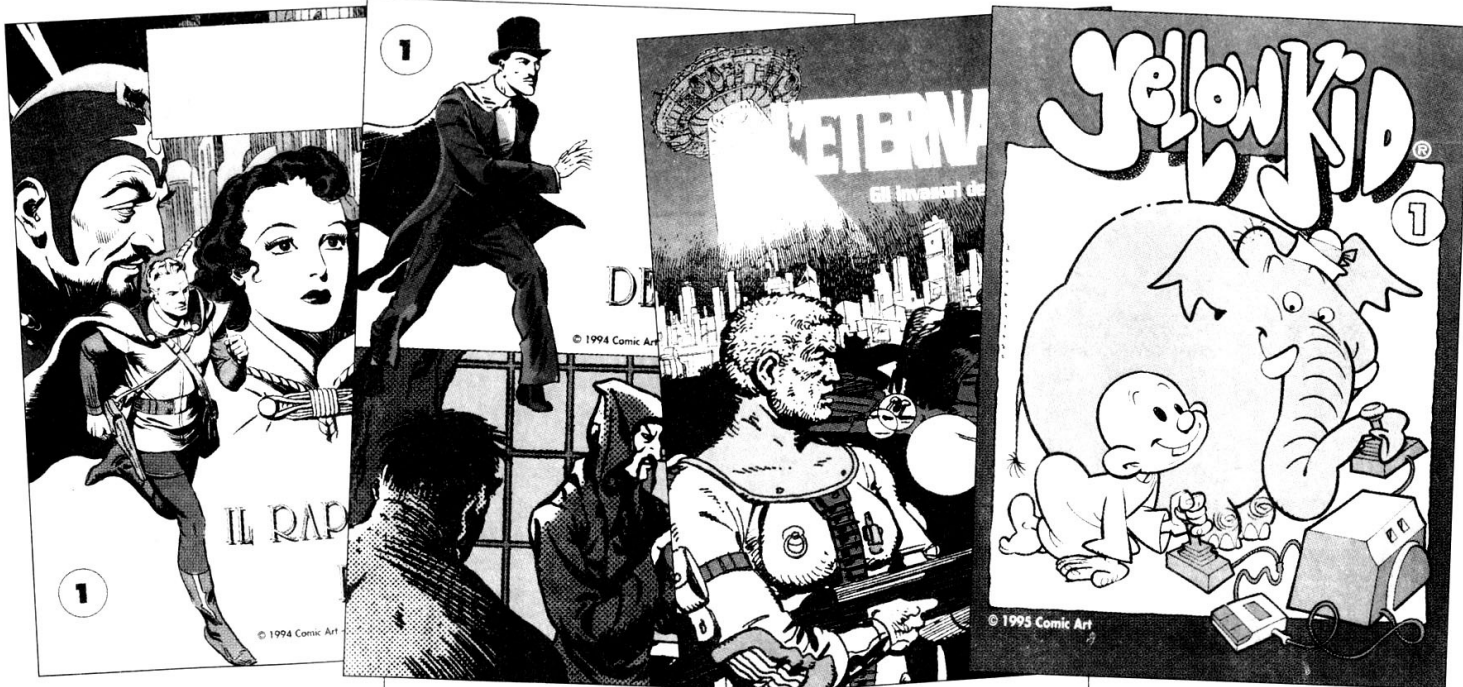
GIOCARE DA DISCO FISSO
Quanto detto a proposito della memoria nel paragrafo "GIOCARE DA DISCHETTO" è in certa misura valido anche qui, solo che data la relativa maggiore velocità del disco fisso rispetto al floppy disk drive i disagi derivanti dai continui caricamenti sono meno avvertibili.
Comunque per giocare da disco fisso, eseguite il passo 1. del paragrafo "INSTALLAZIONE SU DISCO FISSO" poi digitate "CD \ [nome della directory scelta]" quindi premete INVIO. Infine digitate "Flash" per Flash Gordon, "Mandrake" per Mandrake, "Eter" per L'Eternauta e "YK" per Yellow Kid e poi premete INVIO.

AdLib, SoundBlaster, Stacker, Himem.sys sono marchi e nomi registrati dai rispettivi proprietari.

DURANTE IL GIOCO
- Freccia direzionale destra: muove il protagonista a destra.

- Freccia direzionale sinistra: muove il protagonista a sinistra.

- Freccia direzionale verso il basso: fa abbassare il protagonista (solo per "Flash Gordon" e "Mandrake").

- Freccia direzionale verso l'alto: quando è possibile il protagonista entra nelle abitazioni, si incammina per le strade disegnate sullo sfondo ecc.

- INVIO: Usa/Raccoglie un oggetto.

- Spazio: colpisce il nemico (escluso "Yellow Kid).

- Tasto "Maiuscole" destro: salta in avanti.

- I: mostra l'inventario.

- Esc: richiama il menù principale.

- Disponendo di un mouse, verrà visualizzato sullo schermo anche un puntatore a forma di croce. Portando quest'ultimo in corrispondenza di una zona del video e premendo il tasto sinistro del mouse, il personaggio vi si porterà il più vicino possibile (questo semplifica e sostituisce l'uso dei tasti "Freccia direzionale destra" e "Freccia direzionale sinistra". Premendo invece il tasto destro del mouse sullo schermo di gioco, il personaggio salta (esattamente come premendo il tasto "Maiuscole" destro). Premendolo invece quando il puntatore è sulla barra informativa inferiore, si accede direttamente al menù principale (come premendo il tasto Esc). Solo per "L'Eternauta" e "Yellow Kid".

tasto F1: spara con l'arma in dotazione (solo per "Flash Gordon")

tasto F1: lancia un colpo magico (solo per "Mandrake")

tasto F2: usa la telecinesi (per spostare leve ed oggetti solo per "Mandrake")

tasto CTRL: spara con l'arma in dotazione (solo per "L'Eternauta")

DURANTE L'INVENTARIO
- Frecce direzionali o movimenti del mouse: evidenziano l'oggetto desiderato. - INVIO o tasto sinistro del mouse: seleziona l'oggetto. - Esc o tasto destro del mouse: torna al gioco.

DURANTE L'INVENTARIO DOPO AVER SELEZIONATO L'OGGETTO
- INVIO o tasto sinistro del mouse: usa l'oggetto correntemente selezionato. - Esc o tasto destro del mouse: torna allo schermo di inventario.

DURANTE I DIALOGHI
- F1 / F2 / F3 o movimenti del mouse: selezionano le risposte possibili.

MENÙ PRINCIPALE
- Frecce direzionali o movimenti del mouse: evidenziano l'opzione desiderata. - INVIO o tasto sinistro del mouse: seleziona l'opzione evidenziata.

Opzioni disponibili:
- Inizia Gioco - Carica (carica una partita salvata) - Salva (salva una partita – appare solo se la partita è in corso) - Musica Si/No (attiva/disattiva la musica) - Ritorna (esce dalle opzioni – appare solo se la partita è in corso) - Esci (torna al DOS).

DURANTE I SALVATAGGI DELLE PARTITE
Selezionando dal menù principale l'opzione Salva Gioco, ci si troverà in un sotto-menù che permette di memorizzare fino a 10 partite diverse: basta posizionarsi (con il mouse o le frecce direzionali) sul primo cassetto disponibile, premere INVIO (o il tasto sinistro del mouse) e quindi digitare la denominazione per il salvataggio. Se si gioca su dischetto, è ovviamente necessario aprirlo in scrittura preventivamente.

DURANTE I CARICAMENTI DELLE PARTITE
Selezionando dal menù principale l'opzione Carica Gioco, si presenterà un sotto-menù identico a quello destinato al salvataggio delle partite.
Per ripristinare una partita salvata precedentemente, è sufficiente posizionarsi (con il mouse o le frecce direzionali) sul nome del gioco da caricare, e premere INVIO (o il tasto sinistro del mouse).
NOTA: come si può facilmente notare posizionandosi su una delle partite memorizzate, viene mostrata una piccola immagine riassuntiva della stessa.

PANNELLO INFORMATIVO
Per Flash Gordon:
- Barra contrassegnata da un grafico cardiaco: indica l'energia vitale.
- Barra contrassegnata da una pistola: indica la quantità di munizioni ancora disponibili.
- Nella zona centrale appaiono brevi messaggi o informazioni.

Per Mandrake:
- Barra contrassegnata da un cuore: indica l'energia vitale.
- Barra contrassegnata da un fulmine: indica la potenza ancora disponibile per generare le magie.
- Nella zona centrale appaiono brevi messaggi o informazioni.

Per L'Eternauta:
- Barra contrassegnata da un grafico cardiaco: indica l'energia vitale.
- Barra contrassegnata da una mitraglietta: indica la quantità di munizioni ancora disponibili.
- Nella zona centrale appaiono brevi messaggi o informazioni.

Per Yellow Kid
- Barra contrassegnata da una caramella colorata: indica energia vitale di Yellow Kid.
- Nella zona centrale appaiono brevi messaggi o informazioni.

MESSAGGI INFORMATIVI
Saltuariamente vengono rese note delle informazioni al giocatore per mezzo di alcuni messaggi colorati che appaiono in sovrimpressione.

- Esc, Invio, o il tasto sinistro del mouse: diminuisce la durata del messaggio corrente.

NEWS

Comic Art News

a cura di Yellow Kid

Messe di gustosi frutti sull'albero dei fumetti.

COMIC ART n. 128 (colore e b/n, bross., 96 pp., L. 7.000). **Martin Mystère: Amico treno** quinta parte, di A. Castelli & L. Arduini; **Precisione** di C. Mastantuono; **Un pallido sole primaverile**, di H. Pratt; **I Diritti Umani**, di Sicomoro; **Neve**, di C. Gine & D. Convard; **Malattia d'amore**, di P. Delan & F. Boucq.

LEGEND n. 12 - **Martha Washington** n. 2 (colore, spill., 32 pp., L. 2.900). Di Miller & Gibbons. Continuano le avventure del tenente della PAX. **Harmony**.

BEST COMICS n. 40 - **Thorgal: L'Isola dei mari ghiacciati** (colore, bross., 48 pp., L. 6.000). Di Van Hamme & Rosinski. Ecco a voi il secondo libro, inedito in Italia, della serie **Thorgal** le cui vicende vengono pubblicate sulla rivista "Comic Art".

BRACCIO DI FERRO n. 8 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.500). **L'arca di Popeye** di Elzie Crisler Segar. Un'esilarante avventura del marinaio orbo che cosrtuisce un'arca «per metterci sopra uomini, donne e tutti gli altri animali, partire, scoprire un nuovo paese e sfondare un nuovo impero».

DICK TRACY n. 6 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.500). **Effetti sonori** di Chester Gould.

MANDRAKE n. 44 (b/n, bross., 64 pp., L. 3.500). **Mandrake**, il famoso mago in marsina e cilindro, questo mese è in edicola con... **La signora in ermellino** e **Sciarada giallo-rosa**, dalla fantasia di Lee Falk e l'arte di Phil Davis. Seguono le storie a puntate di **Agente segreto X-9**, con la terza e ultima parte di **Oro e sangue** e la prima parte di **La spia** entrambe di Austin Briggs.

PHANTOM n. 44 (b/n, bross., 80 pp., L. 4.000). **La valle della paura** e **I gioielli del rajah** di Lee Falk & Wilson McCoy, sono le due avventure che vedranno impegnato il nostro eroe mascherato. In appendice troverete **Brick Bradford** di William Ritt & Clarence Gray, con la seconda parte de **Il Mostro d'acciaio**.

NEW COMICS NOW 347 - Mandrake daily strip 1958/59 (b/n, bross., 88 pp., L. 32.000) di Lee Falk & Phil Davis.

NEW COMICS NOW 333 - Topolino daily strip 1958/59 (b/n, bross., 88 pp., L. 32.000).

NEW COMICS NOW 337 - Topolino daily strip 1987 (b/n, bross., 88 pp., L. 32.000).

NEW COMICS NOW 345 - Phantom daily strip 1978 (b/n, bross., 64 pp., L. 32.000) di Lee Falk & Sy Barry.

CATALOGO EXPOCARTOON MAGGIO 1995 (colore e b/n, spill., 96 pp., L. 10.000) di AA.VV.

SALONE INTERNAZIONALE DEI COMICS, DEL FILM DI ANIMAZIONE E DELL'ILLUSTAZIONE – Trent'anni di Cartooning da Bordighera a Roma (b/n, bross., 96 pp., L. 25.000) a cura di **Immagine - Centro di Studi Iconografici.**

GIOVAN BATTISTA CARPI - Mezzo secolo tra illustrazioni e fumetti (colore e b/n, bross., 144 pp., L. 70.000) di Stefano Bartolomei, Alberto Becattini & Luca Boschi.

LA RIVISTA DEL FANTASTICO
L'ETERNAUTA

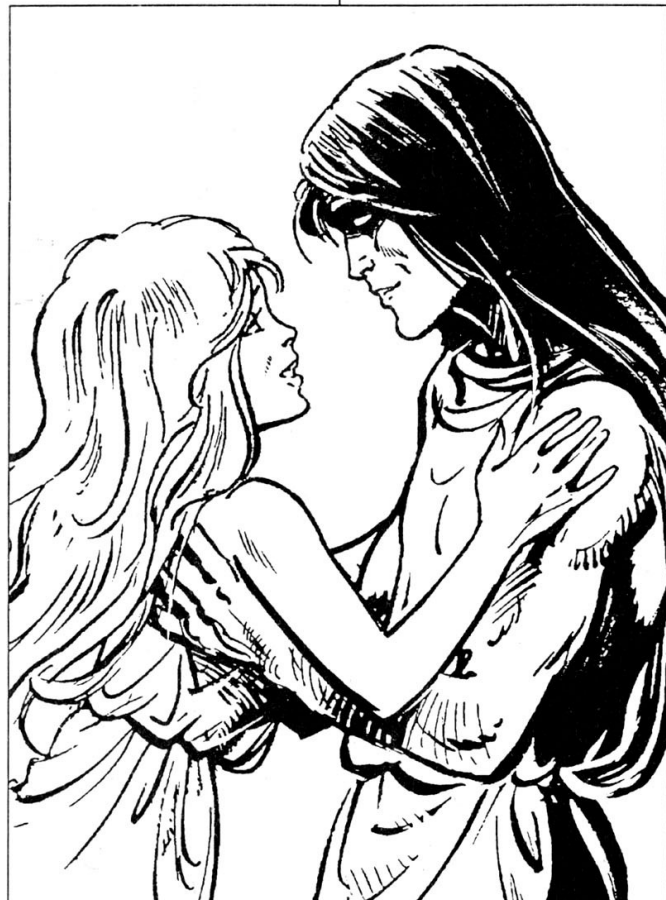
Periodico mensile - Anno XIV - N. 146
Giugno 1995 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% – **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Alessandro Benedetti, Stefano Castellani, Stefano Dodet, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 – 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma – La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Sanjulian; **Diritti internazionali:** Comic Art

Servizio Arretrati: *Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.*

Gli arretrati fino al n. 59 non sono più disponibili.

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

Non si resiste al richiamo di Expocartoon.

A maggio e novembre di ogni anno c'è un appuntamento da non dimenticare.
Expocartoon vi aspetta alla Fiera di Roma con tante novità e forti emozioni.
Fate un nodo al fazzoletto e arrivederci a EXPOCARTOON.